CONCOURS EARTHDAWN : une gamme complète à gagner !

BACKSTAB n°29

Le magazine des jeux de rôles

backstab



Dossier

La Folie : aliénistes, pilules et entonnoirs...

1er Avril !

- Ben en BD
- Le putsch de Mr $alade
- JDR & Rock'n Roll

100% JEUX

- Le coup critique pour tous !
- De nouveaux pouvoirs pour INS/MV
- Dungeons & Dragons en v.f.
- Crossover : Paranoïa/Macho Women with Guns

- **INTERVIEWS : Robin D. Laws / Greg Porter**
- **SCÉNARS : Star Wars / Vampire / Earthdawn / Hystoire de fou / Toon**

N°29 avril 2001 - Mensuel - 29 Francs

M 6485 - 29 - 29,00 F

Belgique 210 FB - Luxembourg 210 FLUX - Suisse 8 FS - Canada 8,95 $ CAN - Réunion/Antilles 35 F - Tahiti 700 FCP - Nlle Calédonie 700 FCP


DES ROMANS À SUIVRE
Tous arrive un jour (ou presque ...)
100 pages
25 Frs
ONYX
BENOIT ATTINOST
1
CÉPHALOPH
POLAR FANTASTIQU
BENOIT ATTINOST
2
CÉPHALOPHAGE
POLAR FANTAS
25 F
PHILIPPE TESSIER
1
PROJET
DOMINATI
THRILLER FUTURIST
PHILIPPE TESSIER
2
PROJET
DOMINATION
THRILLER FUTURISTE - 25 F
ROLAND C. WAGNER
L.G.M. 1
SCIENCE FICTION
ROLAND C. WAGNER
L.G.M. 2
SCIENCE FICTION - 25 F
Disponible en boutique de jeux,
et fin avril, en librairie

SOMMAIRE N° 29

En couverture


Page 79

D&D est sorti en v.f. !


Page 26

Et ce mois-ci on pête les plombs !


page 15

Tu veux ma photo ?


Page 70

hé, hé, elle en jette, non ?

Magazine

Sommaire

Édito et courrier

News

Interviews

Monsieur $alade

De nos lecteurs

Trouver Objet Caché

100% Jeux

Plus on est de fous...

Scénarios

Aides de jeu

Parabellum

Critiques

Jeux de Rôles

Jeux Vidéo

Divers

Edito

Trois cas de figure :

Soit vous lisez ces lignes à l'aide d'un miroir (vous n'avez donc rien de mieux à faire ?).

Soit vous les lisez sans difficulté, auquel cas nous n'appartenons pas au même monde parallèle.

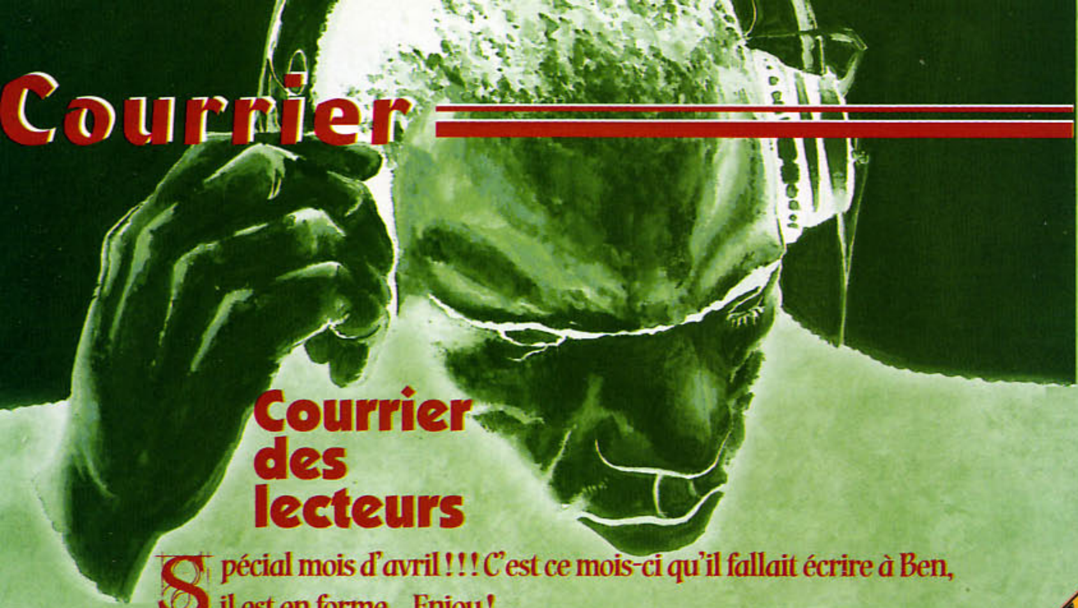
Soit vous avez de très, très bons yeux, et un cerveau somme toute assez compétent.

Allez, le mois prochain on parlera d'utopies, comme ça vous êtes au courant...

Patrick Renault







Courrier

Courrier des lecteurs

Spécial mois d'avril !!! C'est ce mois-ci qu'il fallait écrire à Ben, il est en forme... Enjoy !

Une bafouille, sinon rien ! Ah, si, un château fort... j'vais me pisser dessus tellement je me marre. Pauvres petits lutins rédactionnels, ça chie sur les pauv' lecteurs (Cf. anciens numéros de Backstab, hein Ben et consorts) qui ont eu l'outrecuidance de vous écrire, et après z'ont plus de courrier, ho ça alors !!! Ouïe FM et Maurice et la nuit ça vous dit quelque chose ? Passons... Oui je sais, c'est fini ce temps-là, on se refait une maquette, et on recommence (super idée, ouf, jamais personne l'avait faite celle-là).

Bien, parlons-en de la maquette, vous n'avez que des stagiaires de première année de P.A.O. à la rédac' ou Monsieur le rédacteur en chef a oublié qu'il ne travaillait plus au Philatéliste Triomphant ? Because les putains de superbes illustrations de dessinateurs qui s'font chier à les pondre pour que des bouffons de maquettistes à deux balles en fassent des timbres ou des pins (au choix, Il vous en prie...) ça me rend Lupin. (...) Mais de toutes façons, j'aime trop le JDR, alors sur les trente sept magazines traitant de JDR en France, il faut bien que j'en achète un. C'est dans les courants de micro-économie, sinon l'une de tes passions, elle ne pourra pas survivre longtemps, il faut que tu investisses pour que... je m'égare.

Pour finir, je ne sais pas si vous vous attendiez à ce genre de missive si constructive et passionnée, mais qui aime bien châtie bien (oh ! la vache, le lieu commun d'enfer et hypocrite), alors tout-ci, tout ça et blablabla blablablibi.

- Tavernier, à boire ou j'encule le chien !

Sincères Salutations

Stéphane, 28 ans (91)

Ce que j'en dis, moi, c'est simplement que si tu veux moins de texte et de plus grosses images, t'as qu'à acheter Mickey Parade©. Mais Ben a préféré te répondre à sa manière :



Ben - Illustration : Éric Hérenguel



Visuel de couverture : Greg Staples
© Dying Earth,
Aimablement fourni par
Pelgrane Press Ltd.

Rédaction
backstab
29-31, rue Chaptal
75009 Paris, France
E-Mail : backstab-mag@wanadoo.fr

Rédacteur en chef : Patrick Renault

Secrétaire de rédaction : Raphaël Mournat
Relecture et corrections :
Raphaël Mournat, Patrick Renault.

Rédacteurs :
Benoit Attinost, Guillaume Baglan, Ga'tan Bothorel, Igal Chelly, Benoit Clerc, Olivier Collin, CROC, Michaël Croitoriu, Junior, Christophe Dessaigne, Denis Gerfaud, Cédric Magot, Ingrid Méchin, Raphaël Mournat, Gaël Oizel, Monsieur Salade, Cyril Pasteau, Geoffrey Picard, Johan Scipion, Typhoïd Marie, Thomas Ricard, Léonidas Vesperini, Pierre-Alexandre Vigor et 7.7.

Illustrations :
Bertrand Bès, Laurent Cambnournac, David Cohen, Grrr, Éric Hérenguel, John Kovalic, Emmanuel Michalak, Anne Rouvin, Damien Vanderstraeten, Nicolas River.

Remerciements :
Merci à Chris Pramas, à toute l'équipe de Green Ronin et à Brom pour le visuel de couverture, à Robin D. Laws et Greg Porter pour les interviews, à Valérie Lahanque pour le concours Earthdawn, à la FédéGN et surtout Olivier Guillo et Bernard Mendiburu pour les renseignements et l'interview.

Mea Culpa : désolé Benoit, nous on sait que c'est toi qui l'a écrit ce supplément Polaris ...

Production
backstab
29-31, rue Chaptal, 75009 Paris, France
E-Mail : backstab-mag@wanadoo.fr
Directeur de la Publication : Guillaume Gille-Naves
Abonnements, V.P.C. : Abonné absent !
Maquette : Halloween Concept, Sylvain Pilet, Guillaume Gille-Naves, Igal Chelly, et Bertrand Bès.
Impression : ValPrint (UE)

Publicité / Advertising
Modules / Classified

Chef de publicité : Boris Vaylet
Tél : +33 (0)1 55 31 98 00
Fax : +33 (0)1 55 31 98 02

Backstab est édité par F.C. Publications, SARL de Presse au capital de 2.000 francs. RC : Versailles B 409 214 772.
Siège social : 29/31 rue Chaptal 75009 PARIS
Gérant : Guillaume Gille-Naves.

Dépôt légal : à parution
ISSN : 1276-9436
Commission paritaire : 77-510
Diffusion : NMPP
Abonnements 12 numéros - France métropolitaine : 250 francs, étranger : 300 FF

Si vous voulez écrire dans Backstab, envoyez-nous vos scénarios à l'adresse suivante : halloween.lotus@wanadoo.fr (format : 26 000 signes, enregistrés en rtf). Et pour nous écrire : Backstab, 29-31 rue Chaptal 75009 Paris - Ou par le net : backstab@egroups.fr

De la news...

... tu en veux en voilà ! Ce mois-ci le D20 est à l'honneur ! Entre les nombreux projets de Wizards of the Coast sur D&D3 et l'armada de publications en licence D20, le système de jeu du Microsoft du JDR s'institutionnalise encore un peu plus... Jusqu'où ira-t-il ?

Rumeurs

- Kalisto, le développeur de jeux vidéo, est sur le point de déposer le bilan. 100%
- Casus Belli devrait suivre le même sort. 75%
- Multisim aussi. 50%
- Backstab s'arrête au prochain numéro. 67%
- Ben va devenir gentil. 0,00002%
- GW France déménage dans le Sud. Tous les gretchins ont pas envie de soleil, alors y aurait-il de la restructuration dans l'air ? 32%
- Multisim rechercherait les 160 premières pages de la La Sentence de l'aube pour Agone. 13%

Un laxatif pour le cerveau



Encore une nouvelle version de règles pour les psis à Donj', troisième édition oblige. Nous l'avons reçu en pleine effervescence du bouclage, et on a pas eu le temps d'en tirer la substantifique moelle. En tout cas, le livret est cartonné, les règles ont l'air totalement nouvelles et Mike vous l'analyse dans le prochain numéro.

Y'a plus de saisons !



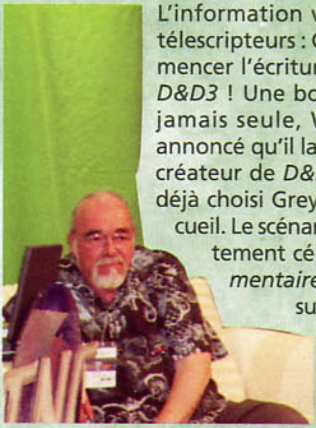
La Sentence de l'aube est une immense épopée (campagne) de six drames (scénarios) pour *Agone* (JDR). Elle permettra d'exploiter pleinement les *Codex des saisonins*, en révélant quelques secrets au passage. Et les auteurs sont tellement pressés de tout nous dire que le supplément commence directement à la cent-soixante-et-unième page. Tac ! Comme ça... 195 balles.

Le Rêve de Silec Octalt



Déjà dans les bacs, un second carnet d'aventures pour *Guilde - El Dorado*. Cette fois-ci, les personnages devront explorer une terre vierge, dans une ambiance proche des découvertes des conquistadors. Le prochain supplément s'appellera quant à lui l'*Art étrange* et sera consacré à la magie.

Gygax is back !





L'information vient de tomber sur nos télescripteurs : Gary Gygax vient de commencer l'écriture d'une campagne pour *D&D3* ! Une bonne nouvelle n'arrivant jamais seule, Wizards of the Coast a annoncé qu'il laissait carte blanche au co-créateur de *D&D*. Ce dernier a d'ores et déjà choisi Greyhawk comme terre d'accueil. Le scénario suivra le format du tristement célèbre *Temple du Mal Élémentaire*. Il devrait se concentrer sur le devenir du Great Kingdom of Aerdy... Sensations fortes et morts-vivants garantis ! Sortie prévue en octobre 2001.

Shazam toi-même !



On ne sait pas encore qui peut être intéressé par la version *Mind's Eye Theatre* de *Mage* mais elle existe. Épaisse, illisible, condensée, résumée, elle va vous permettre de jouer à Marteau, Ciseau, Papier tout en philosophant sur l'avenir de l'humanité. Ça a l'air terriblement bien (et on vous en dit plus au prochain numéro) mais aussi terriblement compliqué à mettre en œuvre. Pour ceux qui seraient lassés de jouer des vampires, il y a sans doute quelque chose de grand à faire (surtout avec la nouvelle édition en français du JDR qui pointe son nez). Wait and See.

L'écran de la Force

L'écran de la Force, l'écran de force... Vous avez vu le jeu de mots ? Hi hi ! Le meneur de jeu de *Star Wars* que vous êtes peut tout de suite aller en boutique pour raquer 80 balles l'écran, livré sans livret (hi hi). Ou bien vous pouvez vous en faire un beau tout seul. Le point clé, c'est le carton, qu'il faut stable et haut pour cacher vos manips. D'ailleurs, encore une idée : vous pouvez faire raquer vos joueurs. 1 centime = 1 xp. Pour acheter votre écran, vous n'avez qu'à faire passer un joueur au niveau 4, puis vous le butez en trichant. Merci qui ?



Preview : Warcraft III



"They destroy my city !" Ah ! Que de fois, j'ai rêvé d'entendre cela une nouvelle fois. Hé bien, c'est pour bientôt ! *Warcraft III : Reign of Chaos* débarque !
Au programme, quatre factions jouables vont se mettre sur la tronche. Les Humains (avec des elfes et nains), les Orcs ; les Morts-Vivants qui ont la particularité de relever leurs anciens ennemis avec toutes leurs compétences! Et les Elfes de la Nuit... des gentils (si, si, ils sont là pour repousser les armées du Fléau qu'ils m'ont dit). Il y a d'autres intervenants, gérés par l'ordinateur : les démons, les centaures ou le gobelin marchand qui vend à vos Héros des potions aux effets variés.



Les grandes nouveautés sont principalement des Héros qui ressuscitent :
"- Donc, on recommence pas la partie quand il meurt ?
- Mais non j'te dis ! Tape avec le Roi de la Montagne, y'en a encore une légion dans le coin de l'écran !"
Et l'apparition des objets magiques... que seuls vos Héros peuvent porter (si avec ça vous les envoyez pas dans mêlée, Blizzard jette l'éponge ! On sent que la "stratégie" du joueur moyen va s'organiser autour des Héros qui ont des pouvoirs de Grob'. Les plus malins utiliseront le relief. À partir d'une certaine hauteur, on tire sans possibilité de riposte de l'ennemi, paraît-il. Bien sûr, on vous promet aussi plus de sorts et d'unités.





Dernier détail qui a son importance (je sais pas pour vous, mais moi c'est mon premier critère) : les voix anglaises semblent aussi sympa que celles de *Warcraft II*. Alors en attendant de cracher 370 F pour ce troisième volet, tous en cœur : *"Goblin Attack !"*"

Genzo



Yuzo Takada, auteur de la célèbre série *3x3 Eyes*, nous gratifie d'une nouvelle série intitulée *Genzo le marionnettiste* editée par Pika édition. On plonge dans le Japon médiéval au XVIème siècle.



Genzo est un artiste extraordinaire, capable de créer des pantins de grande qualité qui donnent l'illusion de la vie. Pourtant, il a perdu son talent depuis la mort de sa bien aimée. Il va devoir réapprendre à vivre. Il s'agit d'une série de qualité, tant au niveau du dessin que de l'histoire. Une saga à suivre de très près.

Quelques brèves...

Pas mal d'infos toutes fraîches ce mois-ci. En vrac :
– Warren Ellis, le scénariste des comics Authority et Planetary, écrira pour White Wolf, sur leur JDR de super-héros pulp, Adventure, qui sortira l'été prochain.
– On peut trouver une version française et gratuite du Chivalry & Sorcerie de Brittannia Games sur le net : http://www.britgamedesigns.co.uk/download/cesefran.pdf
– Voici le planning des parutions D&D3 en v.f., vous avez le droit de vous énerver : DMG (juin), écran du maître (juillet) et le Monster (octobre). Au mieux, bien sûr.
– Fantasy Flight Games devrait sortir en mai un jeu à collectionner intitulé Vortex, qui met en scène des affrontements d'armées dans un... vortex. Le tout se joue avec des hexagones. Un nouveau Diskwars ?
– Le Worlds of the Eternal Champion: Dragon Lords of Melnibone en système D20 de Chaosium est arrivé ! Il devrait être dans vos boutiques au moment où vous lisez ces lignes.

Tirer la queue du Diablo



Lord of destruction, la première extension pour *Diablo II*, sort en juin 2001. Enfer ! Deux nouvelles classes de personnages sont proposées. Le Druide est bardé de sorts élémentaires dévastateurs (*Hurrican* permet de ventiler tous les adversaires de l'écran), et apte à se métamorphoser en cerf ou en ours, ce qui augmente ses capacités physiques et en fait visiblement une classe polyvalente. L'Assassin, elle, est une femme acariâtre qui manipule en permanence des sphères d'énergie tournoyant à haute vélocité autour de son corps, empêchant des mâles monstrueux de l'approcher sans dommages. L'Histoire ? On s'en fout toujours autant. Disons que Baal, un des rejetons de Diablo, cherche à faire revenir son maître sur le plan terrestre, et que les joueurs vont devoir lui botter les fesses. Ça va vraiment tacher, sang, plasma et os brisés, mais des lapins blancs présents dans la plupart des scènes apporteront heureusement une touche de douceur et de poésie... D'ailleurs, on se demande encore si on peut en éclater un pour se préparer un civet. Réponse dans une prochaine critique.



Qui est-ce qui a cassé sa tirelire ?

Et voilà, il fallait bien que quelqu'un mette la main dessus ! Après le jeu de cartes à collectionner, Decipher a aussi obtenu la licence JDR du film *Lord of the Rings*. On ne connaît toujours pas le montant du chèque, mais une chose est sûre désormais, c'est que le JDR ne sera pas en système D20 !





Êtes-vous fiché ?



C'est vrai qu'elles sont pratiques, ces feuilles de perso pour *D&D3*. Chaque classe a droit à sa fiche, il y a un résumé du processus de création, il y a des listes de sorts, une fiche spéciale pour compagnons et familiers... Le tout photocopiable. Mais bon, ça coûte quand même 90 F. Si vous préférez créer votre fiche comme des milliers de meneurs avant vous, si vous préférez vous approvisionner sur le Net ou si vous n'en avez pas un usage intensif, rien ne vous empêche de vous passer de cette survivance du temps où le jeu était livré sans fiche.

La parité au paradis ?

Vous vous posiez des questions sur le sexe des anges ? Il y a des chances pour que la réponse se trouve dans cette bande dessinée, où l'on retrouve l'archange Gabrielle (j'insiste sur le "elle"), dessinée sous les traits d'une innocente gamine qui fait office de tueuse à gages pour le compte du diable. Alliant à la fois le style manga et comics, *Gabrielle* est une bonne surprise. Dans un monde de fantaisie baroque, on assiste à l'éternelle lutte entre le bien et le mal, à cette différence près qu'il se pourrait que le bien soit le mal. *Gabrielle* est une BD complexe et d'une grande violence, bien que les protagonistes ressemblent plus à des poupées qu'à des tueurs. Pour conclure, *Gabrielle* est une bouffée d'air pur dans le monde de la BD. Plus qu'un conseil, c'est un ordre : lisez-le !



Le D20 sans le souffre...



Green Ronin Publishing continue à étendre sa gamme D20 et, sous une couverture de Brom magnifique, le dernier né *Legions of Hell*, vous fera sentir le souffre, mesurant vos PJ à tous les démons de l'enfer. Un bestiaire consacré uniquement aux hordes infernales ! À surveiller. 64 pages, 120 balles environ.

Le D20, deuxième



Pour s'imposer sur le marché des gammes D20, les gens de Fiery Dragon Productions semblent miser sur un look des plus sobres. Leurs deux premières publications devraient arriver dans vos boutiques. La première aventure, *The Grim*, nous parle de nouveau-né et de malédiction, thèmes somme toute classiques. Enfin, *To Stand on Hallowed Ground* s'étend sur deux livrets et vous propose deux aventures ayant pour thème les lieux hantés. Déjà un peu plus sympa. On vous en reparle dès que possible.

Le D20, troisième



Encore ? Nan, ça va là ! Y'a de l'abus. Voici donc *Tales from the Blood Plateau*, une troisième gamme D20 pour *D&D3* éditée par le jeune éditeur Monkey God Enterprise. Et qu'a-t-elle pour sortir du lot ? Et bien pour l'instant c'est un peu tôt pour dire mais... là encore une belle couv', et un look classieux. Remarquez c'est déjà pas mal (vu les autres gammes D20, AEG gagnant largement le concours de gribouillage). Pour le fond, on nous annonce des intrigues super originales : une caravane attaquée par des orcs nomades (*Carvane of Hope*), une sorte de princesse kidnappée (*Mask of Marruk*)... On espère être surpris, et on vous en reparle le mois prochain.

North America



Cette fois c'est sûr ! La gamme de *Shadowrun* se poursuivra, mais l'éditeur Wiz'Kids n'ayant pas le savoir-faire pour concevoir des suppléments de JDR, il a décidé de confier la conception des futurs suppléments à l'éditeur allemand FanPro. En attendant ces premières créations "allemandes", les suppléments FASA tels qu'ils étaient prévus continuent à paraître. Le prochain sur la liste, *North America*, devrait détailler toutes les nations de l'Amérique du Nord (indiens, elfs...) et sortira sous peu... Critique dans nos pages, aussi vite que possible.

Rollerball !



John Mctiernan vient de terminer le *remake* de *Rollerball*, film de Norman Jewinson de 1975. Dans un futur proche (2005), des concurrents s'affrontent rageusement en roller, à moto et autres sports casse-binette, jusqu'à la mort si besoin est. Chris Klein (*American Pie*) reprend le rôle tenu à l'époque par James Caan, LL Cool J est le "Chasseur de Têtes", une star du jeu, Jean Reno un directeur d'équipe vicelard prêt à tout pour accumuler des points et Rebecca Romijin-Stamos (*X-men*) apporte la touche "esthétique" essentielle au scénario. Bref, une sorte de *cross over Gladiator-Matrix* détonnant (normal quand on a signé *Die Hard*, *Predator* ou *Last Action Hero*), mais qui risque de ne pas briller par le traitement du sujet d'origine (montée de la violence dans les sociétés, puissance des grandes corporations) et par sa subtilité. Sortie le 24 octobre 2001.

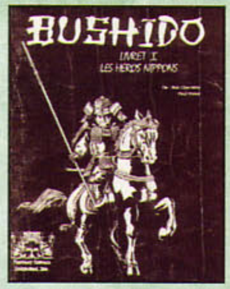


Tout le monde y vient !

AEG a récemment annoncé le passage au système D20 de son jeu phare *Legend of the Five Rings Second Edition*. La décision n'est pas surprenante en soi, mais pas obligatoirement judicieuse. On voit assez mal comment la mécanique de *D&D3* réussira à rendre le côté si meurtrier des combats, d'autant plus que les derniers suppléments, *Sword & Fist* en tête, ont déjà donné un avant-goût de ce qu'un samouraï, un ninja ou un katana donnent en termes de règles et ça n'a strictement rien à voir avec les techniques de nos Rokugani préférés. On reparle de tout ça dans sept mois.

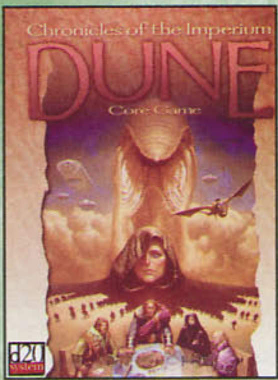


Oldies but goodies



Bob Charrette et Paul Hume ne sont pas morts. Mieux que ça, ils reprennent du service puisque les créateurs du premier JDR consacré au Japon médiéval profitent du système D20 pour ressortir *Bushido* des oubliettes. La nouvelle édition se présentera sous la forme d'un manuel de 256 pages couverture cartonnée, dont près des deux tiers seront consacrés à la description du Japon médiéval et de ses coutumes. Le meneur de jeu aura le choix entre plusieurs périodes historiques de référence (Kamakura, Muromachi, Sengoku Jidaï et Tokugawa), qui bénéficieront chacune d'un développement spécifique (suppléments, scénarios, etc.). Les auteurs annoncent un rythme de parution d'un supplément tous les deux mois à partir de septembre 2001. Si tout se passe comme prévu, *Bushido System D20* sera en magasin en août prochain.

Comment se faire arrakiser en une leçon !



Si vous lisez régulièrement nos colonnes, vous savez déjà que Wizards of the Coast a abandonné le projet *Dune* en système D20, mais ce que vous ignorez c'est que le jeu existe ! Oui, vous avez bien lu, la version D20 est déjà imprimée et, pour ne rien vous cacher, elle est gentiment rangée dans un entrepôt du géant américain. Mais ne nous excitons pas, car Wizards of the Coast n'y peut rien. En réalité, c'est à cause d'Hollywood que le jeu est bloqué. Une société de production a en effet racheté les droits de la saga d'Herbert pour en faire une trilogie. Tant qu'elle ne donnera pas le feu vert aux magiciens de la côte, le jeu pourrira dans leur stock. On vous tiendra au courant dès qu'on en sait plus.

TORG 2, le retour

On en avait entendu parler à Essen, la nouvelle est confirmée à New-York, West End Games (qui brade tout) a revendu la licence de *TORG* à un petit éditeur suédois répondant au doux nom de Imagina Entertainment. Ce dernier compte reprendre le principe des envahisseurs qui débarquent sur terre mais en adaptant la nouvelle édition aux derniers succès du JDR (comme les précédents avaient honteusement pompé à droite à gauche). On peut donc supposer qu'il y aura des samouraï, des mousquetaires, des cow-boys zombies et du D20. Les droits pour la version française sont déjà en négociation. À suivre.

Silicone ou polygone ?

Dannii Minogue, la frangine de l'autre, vient de quitter Jacques Villeneuve, le champion d'ouatures. Bon d'abord on est triste bien sûr. Voilà ça y est. Après on s'en fout. Hop. Après on mate la photo. Rhââââ... Puis on attend que le sang irrigue à nouveau le cerveau... voilà... et on se demande si on n'est pas en train de lire une news de *Gala* égarée. Nan, nan. Si on vous parle des amours de Dannii dans Backstab, c'est parce qu'elle a quitté Jacques à cause du jeu vidéo. Si, si. Il passait toutes ses nuits sur *Everquest* et consort au lieu de la **CENSURÉ** gaillardement comme tout mâle hétérosexuel équipé d'une **CENSURÉ** vigoureuse l'aurait fait à sa place. On vit vraiment une époque formidable.



Warcraft III arrêté ?



Qui se souvient de Mike Reedpipe ? *Dark Knights, Ancient Swords, Tales of Chaos, Bloody Blades...* autant de titres mythiques qui firent les beaux jours de l'Oric Atmos, du Goupil ou du TO7 et dont les concepts servent, encore aujourd'hui, de références secrètes à nombre de studios. En tout cas, c'est ce que Mike Reedpipe entend démontrer en assignant devant les tribunaux tous les éditeurs de jeux, coupables, selon lui, d'avoir plagié ses oeuvres. L'affaire pourrait prêter à sourire si le rusé Mike et ses cohortes d'avocats n'étaient pas déjà parvenu à mettre Blizzard (Vivendi Universal) à l'amende. Deux millions de dollars pour avoir, de l'avis du juge, entièrement pompé *Diablo* sur *Bloody Blades* (dont le concept a été déposé par Reedpipe en 82 !). Une nouvelle procédure est d'ores et déjà entamée contre *Warcraft III* (voir notre news), qui serait la copie *d'Ancient Swords*. De sources bien informées, on apprend *qu'Everquest, Quake, Black & White* et *Final Fantasy* sont également dans le colimateur de Reedpipe... Vous connaissez la différence entre un plagiat et un hommage ? L'hommage, c'est quand on a gagné le procès. À suivre...

Vivement l'été !



Les prochaines parutions Wizards of the Coast pour *D&D3* sont annoncées, et devraient ravir pas mal de joueurs, et surtout les plus vieux d'entre eux. Côté *Guidebook*, pour la fin de l'été on peut attendre *Tome and Blood*, 150 pages de matériel sur les magiciens et les sorciers. Et côté scénario, après Gygax, ils ont eu la bonne idée de demander à Monte Cook *himself* de pondre une aventure inédite, qui se tiendrait à la suite du cycle du *Temple du Mal Elementaire. Return to the Temple of Élemental Evil* arrivera donc en juin, et nous prouve une fois de plus que Wizards tient à présenter son *D&D3* comme l'héritier spirituel du vieil *AD&D*, plutôt que de jouer sur la rupture. Plus donj' que donj' vous dites ?



C'est pas trop tôt !



Voici au bas mot quatre ans que Chaosium nous fait languir concernant *Corum*, l'adaptation en JDR de la série de romans éponyme signée Michaël Moorcock. Champion Éternel au même titre qu'Elric, Hawkmoon et Erekosë, Corum est le dernier descendant des Vadhaghs, une race massacrée par les Mabdens. Signé par l'éditeur australien Darcsyde Production, *Corum* se démarque des écrits de Moorcock en ceci qu'il propose d'évoluer dans le passé du Monde des Cinq Plans, peu de temps après l'extermination des Nhadraghs. L'ouvrage qui s'inscrit dans la gamme *Elric !* donne accès à toutes les Races Anciennes de l'univers de Corum et intègre pas mal d'informations inédites, notamment concernant les Nhadraghs. Sortie prévue en juin 2001.

Dur, dur d'incarner Buffy

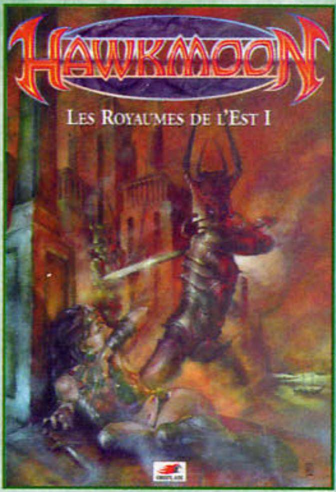


Hunter semble tourner plutôt bien, puisque les *Hunter-book* paraissent désormais à un rythme régulier, pour le plus grand malheur parfois de nos rédacteurs. Quoi qu'il en soit, le *Hunter Player's Guide* sortira d'ici un mois et vous donnera des conseils pour trucider un max de monstres. Vous pouvez aussi vous acheter une cassette vidéo de *Buffy* pour trouver des idées, ou louer *Vampires* de Carpenter. C'est vous qui voyez, nous on se demande surtout si cet ouvrage saura apporter cette épaisseur psychologique qui... OK, d'accord, c'est pas crédible. Mais il y aura peut-être de nouveaux flingues ?

Oriflam nous allume



L'éditeur zélé de la Moselle rapplique sur le front JDR, avec un nouvel univers pour *D&D3* prévu pour "dès que possible". *Archipel* est une création française qui se déclinera en plusieurs volumes pour décrire cet univers... insulaire, avec une iconographie se rapprochant des standards classiques de Donj', tel *Dragonlance*. Il devrait paraître en même temps que la v.f. du *Guide du Maître* (quelle heureuse "coïncidence"), aux alentours de juin.



D'autre part, devant le succès des *Royaumes de l'Est tome I* et *II*, qui ont permis à *Hawkmoon* de connaître une troisième jeunesse (si, si, on a compté), un nouveau volume, dont nous vous laissons deviner le titre, va paraître à la rentrée. Il vous permettra d'exploiter pleinement ses grands frères pour pas cher, avec dix amorces de scénario, et deux grandes campagnes - dont l'une testée et approuvée par l'affreux sec' de réd' de Backstab.

Lotus Noir — Et de 7 !

Wizards of the Coast continue son petit bonhomme de chemin et même si la sortie de *D&D* et l'omniprésence du système D20 font beaucoup parler d'eux ces derniers temps, c'est bien grâce à *Magic l'Assemblée* que le géant a fait ses premiers pas. C'est tout ému que les premiers parmi les premiers salueront la sortie d'une 7ème édition de base du jeu de cartes à collectionner le plus célèbre au monde. On signalera d'ailleurs le retour de cartes mythiques, comme *Ange de Serra, Dragon shivân, Djinn mahamot*, qui reviennent pour le plaisir des jeunes joueurs et aussi des moins jeunes. *Lotus Noir*, qui justement suit cette épopée *Magic* depuis les débuts du phénomène en France, salue dans son dernier numéro l'événement que constitue cette nouvelle édition, avec un sommaire de haut vol : des news fraîches sur le milieu



du JCC, toujours plus de *Magic* avec l'analyse complète (côte comprise) de cette dernière édition, un numéro spécial decks qui ravira les compétiteurs acharnés, débutants et tous les passionnés. Le magazine, bien connu des spécialistes pour sa cote intégrale *Magic*, n'oublie cependant aucun des autres jeux de cartes du marché. Qu'on se le dise !

La vérité si j'veux



La preview est un art journalistique à part entière. Il consiste à parler plus ou moins longuement d'un produit dont on ne sait presque rien, en en disant tout le bien ou le mal qu'on n'en pense pas, puisqu'on en sait presque rien. Quand on en sait assez, ça devient une critique. Sauf que pour les jeux vidéo, tout se complique à cause des démos. T'as pas tout, mais t'en as souvent assez pour te faire une opinion quand même. Dans ce cas, tu fais une critiew ou precrit, au choix. Ceci est donc la critiew *d'Evil Islands*, un JDR PC dont la sortie est imminente. Résumons : c'est de l'heroïc fantasy en full 3D temps réel et tu joues un bon gars qui doit sauver le monde en tuant tous les méchants pour leur apprendre à vivre. Cool. J'installe donc la démo (www.gamespot.com), hopeula!, je joue, rehopeula !, et je vous livre benoîtement mon opinion à moi : c'est pas une bouse mais pas loin. Une prébouse en quelque sorte. www.evil-islands.com/france/





Photonik

Les amateurs de comics eighties s'en souviennent avec émotion, Photonik, création de Ciro Tota pour les défuntes éditions Lug, était l'un de ces super-héros français à la mode américaine. Réédité en deux recueils chez Delcourt, il revient aujourd'hui chez Semic, où il trouve enfin son support idéal, le comic book périodique. Voici donc, sous une couverture inédite, deux épisodes de cette magnifique série, ceux dans lesquels le comte Vampyr, l'un des ennemis les plus dangereux de l'Homme-Lumière, fait sont grand retour. Pour 24 balles, c'est donné.

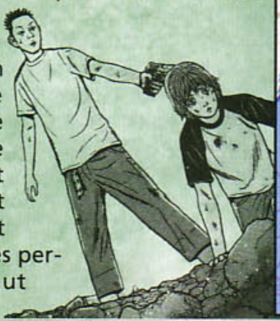


La chance aux illusions

Le syndrôme Don Quichotte a encore frappé, avec ce système de jeu générique basé sur 3d6 et adaptable à toutes les époques. Mais puisqu'on vous dit qu'il y a déjà *GURPS*, *Basic* et tuti quanti (non, c'est pas un jeu de Cyril, c'est une expression...) ! Mais *Illusion* est néanmoins un système bien fait, équilibré, et possède quelques originalités - il tient compte par exemple du moral pendant les combats. Et pour 15 balles, vous aurez un outil ludique joliment présenté et idéal pour les initiations au JDR. Contact : Frédéric Burdy, 24, les Pielettes, 13180 Gignac la Nerthe (Tel : 04 42 30 42 51)

Tristesse !

L'excellente saga de Minetaro Mochizuki nommée *Dragon Head* se termine. Les éditions Pika viennent de publier le dixième et dernier tome de cette tragique histoire. Le Japon est dévasté, on suit les pérégrinations d'enfants dans un monde apocalyptique. Une histoire triste et poignante qui nous a tenue en haleine jusqu'à la conclusion. Le dessin de Minetaro Mochizuki est superbe et cadre parfaitement avec l'histoire. On reste stupéfait par les regards et les attitudes des personnages. Une réussite qu'il faut découvrir.





Original War

Appeler un wargame en temps réel "original" c'est carrément risqué, vu le nombre de clones de *Command & Conquer* qui sortent par brouettes lorsque vient le beau temps et le printemps. Mais celui-ci va peut-être toucher le pactole : un scénario sympa et original (les joueurs débarquent d'une machine à remonter le temps et tentent de conquérir le pliocène, deux millions d'années avant notre ère. En plus, chaque *sprite* va représenter un personnage particulier qu'il ne faudra pas perdre : vos forces humaines seront comptées. Ici, pas question de produire des soldats avec une usine, ce ne sera pas possible. Un tel mix de rôle et de stratégie, on en rêve tous depuis longtemps. Alors, une bonne surprise ?



Matrix 5.2



Si certains pensaient que l'engouement pour les univers virtuels étaient retombé, ils se trompaient ! Dans la communauté des internautes cinéphiles, on parle de la mise en chantier d'une trilogie librement inspirée de la série de romans des *Princes d'Ambre* de Roger Zélazny. Que les fans ne s'enthousiasment pas trop vite puisque l'histoire se passerait dans un futur proche assez cyber - du moins pour le premier volet. Du coup, on apprend qu'une petite boite de JDR américain spécialisée dans le D20 serait prêt à reprendre le flambeau du JDR *Ambre*. On parle d'un supplément détaillé (background + gros scénar) sur les Cours du Chaos. À surveiller !

Fallout : Tactics



L'ambiance et le système de jeu de *Fallout* reviennent et les créateurs du jeu nous proposent un jeu de combat "tactique" du plus beau ramage... Pour ce qui est de l'intrigue, le joueur incarne un groupe de gros bras qui vont recevoir différentes missions de cartons. Tout va y passer, "fallout style" : guerriers primitifs, survivalistes surarmés, mutants, monstres, chiens. On ajoute à cela des véhicules (grands absents de la série"JDR") et on touille un bon coup. Si la recette ne nous offre pas un must du jeu tactique, je me les écrase à coup de crosse de M16. Normalement, le système de combat du JDR devrait être conservé et cela signifie que les dommages sont très visuels et que les mécanismes sont peu originaux mais variés (tirs visés, critiques, tirs en rafale, etc.). Quand j'y pense, j'ai faim d'avance.





Le meilleur game designer...



... du moment, c'est lui. Tout le monde semble être d'accord et, non content d'avoir posé sa signature sur Over the Edge et Feng Shui de par le passé, Robin D. Laws est à nouveau sur le devant de la scène depuis quelques mois pour ses travaux sur Hero Wars, Pantheon, Dying Earth, ou encore Rune... Rencontre avec un créatif inépuisable.

● Backstab (BS) : comment as-tu commencé à jouer au JDR, puis à travailler comme professionnel dans ce milieu ?

Robin D. Laws (R.D.L.) : j'ai commencé le JDR l'année où la première édition du Monster Manual est sortie. Mais le Dungeon Master's Guide devait sortir sous peu, peu importe quand c'était exactement. Et je travaille en tant que pro dans le JDR depuis 1992.

● BS : tout le monde s'accorde à dire que tu es le meilleur game designer du moment : quand tu entames la conception d'un jeu, est-ce que tu as une technique particulière, un truc, un schticks ou un feats spécial ?

R.D.L. : c'est très flatteur. Mon approche de base, c'est que la mécanique d'un jeu doit servir la qualité émotionnelle du matériel. Je commence par cerner le feeling que je veux que les joueurs ressentent, ou par déterminer le type de joueur que je veux toucher. Je ne veux pas me cantonner à un seul style de jeu : simulationiste, basé sur la narration, etc. Je veux mêler ces styles, de projets en projets, et attirer différents genres de joueurs. Je veux aussi que chaque jeu ait un point fort et unique, quelque chose qui le distingue de la légion de jeux qui l'a précédé sur les étalages des boutiques ou dans les collections des joueurs.

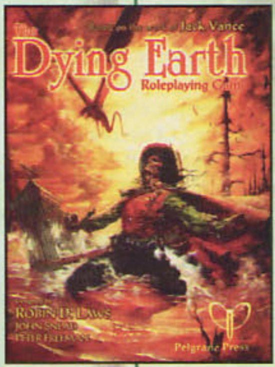
● BS : j'ai entendu dire que tu étais un fan de Runequest. Qu'as-tu ressenti lorsque Greg Stafford t'a demandé de travailler sur le système de jeu de Glorantha, et comment est-ce arrivé ?

R.D.L. : j'étais évidemment très honoré d'avoir l'opportunité de travailler sur cet univers. Greg est la personne dont le travail m'a montré que le JDR pouvait ne pas être uniquement un divertissement, mais aussi de l'art. Je suis par ailleurs ravi d'écrire un roman sur Glorantha, en ce moment même.

J'ai été impliqué dans la conception d'Hero Wars par un biais indirect. À un moment donné, une entreprise italienne voulait raviver Glorantha, en commençant par éditer un jeu de figurines. Rob Heinsoo, alors chargé de Glorantha à Chaosium, est un de mes vieux copains et il connaissait mon affection pour cet univers. Il a proposé que je parle à Greg de la possibilité de faire un nouveau JDR sur Glorantha, et a organisé une rencontre à une convention. Greg avait la grippe et n'est pas venu à la convention ! Mais j'ai pu discuter avec David Dunham, qui commençait à travailler sur Dragon Pass, le jeu vidéo sur Glorantha. On a conclu que j'écrirais pour ce jeu. Un peu plus d'un an plus tard, quand la création d'Issaries a à nouveau rendu viable la publication d'un JDR, Greg connaissait mon travail et avait vu comment j'appréhendais son univers. Je lui ai envoyé une proposition, signé la feuille des droits d'auteur, et le reste n'est que de l'Histoire.

● BS : pourrais-tu nous décrire le système de jeu de Dying Earth ?

R.D.L. : les histoires, très matures, du Dying Earth de Jack Vance (celles des trois derniers livres) tournaient autour du revirement de situation. Le système de base évoque ceci en représentant vos capacités par le nombre de fois où vous pouvez relancer des résultats de jets de dés qui ne vous conviennent pas. Vos adversaires peuvent aussi faire des jets, pour vous forcer à rejeter des dés. Au long de la nuit, vos chances de succès décroissent, tant que votre personnage n'accomplit pas d'actions "à la Vance" pour les régénérer. Et enfin, le duel verbal et la négociation sont aussi importants que le combat. Le système est très simple et très carré, bien qu'il ait à simuler bien moins d'événements et de types de personnages que, disons, Hero Wars.



● BS : tu as fait l'adaptation en JDR du jeu vidéo Rune. Le système que tu as élaboré inclut l'idée d'une "compétition" entre les joueurs, comme c'était déjà le cas dans Pantheon. Est-ce que tu penses que ça pourrait devenir une nouvelle tendance du JDR ?

R.D.L. : cela ne deviendra une nouvelle tendance que si quelqu'un d'autre que moi commence à le faire. Évidemment, j'espère que Rune va marcher. On s'est vraiment amusé durant les parties de test et je pense que ça va attirer un sous-groupe de joueurs que les éditeurs ont négligé durant ces dix dernières années.

● BS : une question pour les fans : est-ce que l'extension introuvable pour Feng Shui, Thorn of the Lotus, sera rééditée ?

R.D.L. : oui, cet automne.



● BS : que penses-tu de la licence D20 ?

R.D.L. : je pense que c'est une formidable opportunité pour des entreprises saines et viables, comme Atlas Games, de toucher et de contenter un nouveau public, ce qui leur permettra de mettre en place des projets plus risqués. Je pense que c'est aussi une énorme occasion de perdre beaucoup d'argent pour de nouveaux éditeurs qui mettraient trop d'espoir dans cette licence. Je n'ai rien contre le fait que la structure du système D20 devienne une mécanique de base sur laquelle d'autres designers créeront de nouveaux jeux, bien que la licence D20 telle qu'elle est rédigée ne donne pas aux éditeurs des motivations suffisantes pour le faire. Je me demande si la licence telle qu'elle existe aujourd'hui atteint ses objectifs, ou si elle n'est qu'un compromis dû à des luttes internes entre départements à Wizards of the Coast. J'attends que ces exigences soient levées dans les années à venir, quand il deviendra évident que d'autres jeux basés sur le système D20 aident Wizards à empêcher le départ définitif de certains joueurs, qui autrement se seraient écartés de leurs gammes.



● BS : t'es-tu jamais demandé pourquoi tu avais besoin d'écrire des JDR ?

R.D.L. : je le fais parce que ça m'amuse et que cela offre d'intéressants challenges d'un point de vue créatif. J'ai besoin d'écrire, mais pas nécessairement du JDR. Cette année par exemple, j'ai la chance de pouvoir écrire plus de fiction, et j'en profite. Et pour ce qui est de la suite, qui sait ? J'irais bien traîner mes guêtres du côté de la réalisation de films sans budget.

● BS : Dernier JDR, dernier livre, dernier film et dernier CD que tu aies appréciés ?

R.D.L. : dans l'ordre : D&D3, Woody Allen on Woody Allen par Stig Bjorkman, In the Mood For Love, et Pucho and the Latin Soul Brothers : Super Freak.



Propos recueillis par 7.7
Photo aimablement fournie par Robin D. Laws

Le JDR a ses légendes...

...et si le nom de Greg Porter ne vous dit rien, en revanche vous avez tous entendu parler de Macho Women with Guns. Jeu mythique s'il en est, cauchemar des amoureux du role-play, emblème des collectionneurs et autres amateurs de curiosité. Et bien Greg Porter est le papa atypique de ce JDR alien, et de bien d'autres encore, qu'on trouve dans toutes les bonnes boutiques si l'on se donne la peine de chercher : le pavé de CORPS, Timelords, et surtout Black Death. Quelques questions au designer de JDR le plus underground qui soit...

Backstab (BS) : comment as-tu commencé à jouer au JDR ?

Greg Porter (G.P.) : j'en ai entendu parler au collège mais j'étais dans une petite ville et on ne pouvait pas en trouver. Puis, quand je suis allé au lycée et à l'université, j'ai pu y jouer dans des clubs.

BS : quelles ont été tes productions en tant qu'auteur dans le JDR ?

G.P. : le premier travail que j'ai fait s'appelle TimeLords, un JDR sur les voyages spatio-temporels. Ensuite j'ai écrit CORPS, le boardgame Black Death et, probablement, Macho Women with Guns.

BS : il y a une sorte de mythe dans le JDR autour de Macho Women with Guns. Le mythe dit, entre autres, que tu l'as écrit en une seule nuit. Est-ce vrai ou n'est-ce qu'une légende urbaine de plus ?

G.P. : c'est vrai, enfin en quelque sorte. À l'époque j'avais un job à temps complet et je n'avais pas le droit d'écouter la radio. Alors je n'avais rien à faire pour m'occuper, si ce n'est penser. J'ai réfléchi au jeu pendant deux semaines comme ça, et un jour je me suis assis et je l'ai écrit en... deux heures. Je l'ai testé une fois, et voilà, après c'était le jeu que vous connaissez.

BS : comment t'es venue l'idée de faire Black Death ?

G.P. : je ne sais plus trop. L'idée de départ c'était de faire un truc de mauvais goût, et de faire des recherches historiques, pour faire un jeu qui soit à la fois de mauvais goût et instructif d'un point de vue historique.



BS : tu as des projets ?

G.P. : désormais je bosse en free-lance. Je travaille pour une entreprise qui s'appelle Gameworld et mon premier projet pour eux est une version on line de Black Death. J'ai aussi travaillé récemment pour Fantasy Flight Games, sur Blue Planet 2nd Édition, et je mène un autre projet pour Hero Games. Le prochain projet que j'ai chez BTRC est de publier le background de TimeLords. Ce serait 120 pages de matériel sur les voyages spatio-temporels, pour le système CORPS.

BS : le dernier JDR que tu aies apprécié ?

G.P. : je ne peux pas prendre un de ceux que j'ai désigné ?! Je dirais Höl. Je n'y ai pas joué mais, comme Macho Women with Guns, c'est un de ces jeux qui est aussi fun à lire qu'à jouer. C'est un jeu trop terrible : j'adore.

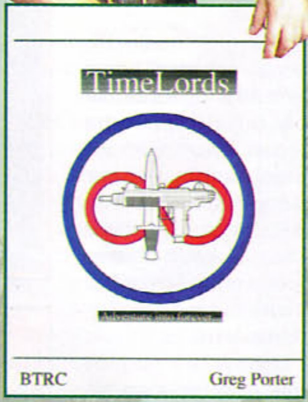
Photo et propos recueillis par 7.7

Black Death

Black Death est un *boardgame* en kit pas comme les autres. La partie se déroule sur une carte de l'Europe du Moyen Âge et chaque joueur incarne une... maladie mortelle. Typhus, peste, choléra, à vous de choisir le virus que vous voulez incarner, mais n'oubliez pas qu'à l'issue de la partie c'est le nombre de milliers de morts que vous aurez fait sur cette carte qui déterminera si vous êtes le vainqueur. Si, si, vous avez bien lu. Le but de *Black Death* est de décimer un max de la populace européenne. Mais c'est pour rire ! Là encore c'est de l'humour. Noir c'est vrai, mais de l'humour... Et puis pour un peu plus de 50 balles, c'est pas cher et c'est un cadeau original.







Macho Women with Guns

Dans un monde post-apo, la gente masculine s'est laissée croupir devant la télé, le cerveau ramolli comme une mauvaise soupe aux légumes. Ce sont donc les femmes qui ont repris les choses en main, pour donner à ce monde dégénéré où tout est possible un avenir plus radieux. Elles sont belles, ultra-sexe, hyper bien roulées et armées de flingues à faire pâlire Clint. *Macho Women with Guns*, véritable *Kill Kill Pussycat* du JDR, vous invite à incarner l'une de ses nanas fantasmatiques et pas comme les autres, pour le meilleur ou pour le pire. Assumez votre part de féminité et choisissez votre camp : Bimbo ailée de l'enfer, Nonnes rebelles (limite SM) sur moto...

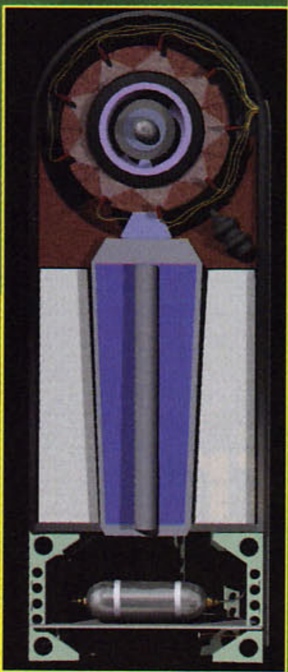
Pour en savoir plus, n'hésitez pas à jeter un œil à notre scénario *cross over Paranoïa/Macho Women with Guns* quelques pages plus loin. Jouant sur les stéréotypes autant qu'il les retourne, *Macho Women with Guns* est pourvu d'un système de jeu à l'américaine, minimaliste et ringard comme pas deux. Mais c'est autant sa lecture que les délires qu'il permet en jeu qui font son charme. Le jeu a joui de plusieurs éditions, et une campagne d'aventures a même été publiée. C'est édité par BTRC, alors laissez-vous tenter, pour vous prouver que vous avez encore de l'humour !



www.starplayer.fr

On lui a donné carte blanche...

... pour le mois d'avril. Enfin, après sa prise d'otages, sa grève de la faim, et la destruction de la moitié des locaux de la rédaction par une charge explosive... Bref, il veut finir de faire son sachant et, sa rage étant sans égal, Monsieur $alade a choisi un sujet d'exposé à sa mesure : la destruction thermo-nucléaire. Conclusion des délires radioactifs de Monsieur $alade, qui revient dans un exercice plus classique dès la page 25...





Jean Nucléaire
Anagramme du premier avril

Bien, nous avions donc décidé qu'il était plus intéressant de jouer après une explosion nucléaire qu'avant. Pour en faire une campagne, quelques idées de scénarios sur le vol de matière fissile :
www.ransac.org/new-web-site/pub/reports/anecdotes.12.05.98.html

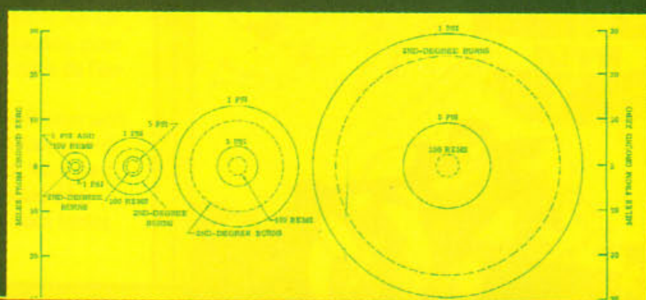
Ce qui montre bien que le plus dur n'est pas de fabriquer une bombe ou de s'en procurer une, mais d'assumer les conséquences politiques et/ou militaires d'une explosion. Cela peut entraîner une escalade qui nous ferait bénéficier d'un petit bout d'apocalypse, ou de rien du tout dans le cas d'une victime ne possédant pas d'armes nucléaires. Imaginons que la Chine vaporise le Kyrgystan parce que ça commence à bien faire. Tout le monde ferait "Hou, hoouu, vous êtes très méchants !". Et c'est tout. Mais les chinois sont pas fous, ils savent que c'est pas bon pour le business pendant au moins cinq ans, ils feraient pas ça. Prenons quelque chose de plus probable : l'Inde et le Pakistan. Pour le coup, ça escaladerait sec et tout le monde ferait "Hou, hoouu, vous êtes pas bien malins !". Et c'est tout. C'est donc bien chiant à mourir, à part si vous jouez à *Twilight 2000*. Non, il faut rester plus local, ce qui ne nous laisse que l'hypothèse du terrorisme multi-engins. Je parle bien sûr d'un contexte contemporain et réaliste : si vous voulez vous en mettre plein la face entre débiles en collants ou en désarmorcer une en plongeant un sabre laser dedans, il faudra extrapoler.





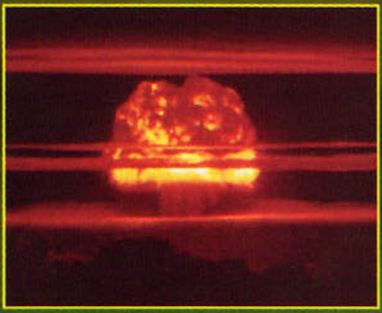


L'hypothèse terroriste est particulièrement intéressante, du fait de la théorie dite de la "deuxième bombe". C'est le cauchemar des pouvoirs publics, et par extension des services de secours. On fait comme ça : une première bombe est posée, de préférence de forte puissance, afin d'attirer un maximum de monde sur les lieux. Les services d'évacuation sanitaire et la police se présentent sur les lieux, suivis des services de déminage quelques dizaines de minutes plus tard, puis du préfet, du premier ministre et toute la crème des services officiels. Et là, tac, une ou plusieurs bombes supplémentaires sont déclenchées, causant des dommages irréparables aux services de secours et à une partie des fonctionnaires de l'État. Pour ce qui est du nucléaire, une deuxième bombe n'aurait de sens que dans le cas d'un engin de faible puissance, ou par pure méchanceté. En tout cas, la possibilité d'une seule bombe fait stresser les États-Unis au plus haut point et la plupart de leurs services de sécurité sont persuadés que cela va arriver, la seule inconnue restant la date. Il s'agira probablement d'une explosion de quelques kilotonnes au maximum, pas de quoi faire fondre un chat. Je vous conseille à ce propos le livre exécrable de Tom Clancy, *The sum of all fears* qui raconte en détail la fabrication d'une bombe nucléaire par des terroristes, pas très chrétiens, vous l'aurez compris. Ça donne une assez bonne idée des difficultés à surmonter, bien que les keums se prennent vraiment la tête pour fabriquer un engin de très bonne qualité, thermonucléaire et tout. Le reste, c'est la pauvre vie de Jack Ryan, qui n'est alors pas encore Président des États-Unis, mais qui réussit à sauver le monde une fois de plus.





Passons aux effets d'une explosion nucléaire sur le matériel et les gens qui s'y trouvent, ou pas. L'unité de mesure de la puissance d'une arme nucléaire est la kilotonne de TNT, soit un million de kilogrammes de TNT. C'est beaucoup. Si vous vous rappelez l'attentat contre l'immeuble d'Oklahoma City, la moitié du bâtiment de neuf étages a littéralement été enlevé par seulement 2,2 tonnes de TNT. Cinq cent fois cette puissance, ça fait une kilotonne, la puissance de la plupart des charges de démolition nucléaires, ou des valises et sacs à dos nucléaires en service aux États-Unis comme en Russie. Une petite note sur ce point : j'ai fait une petite erreur la dernière fois, il ne s'agirait pas d'une dizaine mais d'une centaine de ces appareils qui seraient manquants dans l'inventaire russe. C'est en tout cas ce qu'a déclaré Lebed en 1997. Donc finalement, sur deux cents cinquante, il leur en reste au moins la moitié.



Nous disions donc une kilotonne. Hiroshima c'était 12,5 kilotonnes. La plus grosse bombe jamais construite, la Tsar Bomba, 50 megatonnes. Elle n'a *a priori* jamais été essayée, à l'inverse de la célèbre Mk41 américaine, 25 mégatonnes, qui fut la bombe la plus puissante jamais déployée. Ils eurent le temps d'en construire six cents, en deux versions : une "sale" et une "propre", en fonction des besoins en radioactivité résiduelle. Les ogives actuelles tournent entre 100 et 500 kilotonnes, parce qu'on s'est aperçu que le *ratio* poid/puissance était mauvais au-delà et qu'en plus c'est pas bien pratique à utiliser. Surtout que c'est moderne maintenant, tous ces trucs sont réglables en puissance et en type d'utilisation. La bombe de base de l'armée américaine va de moins d'une kilotonne à 1,1 Mt, super pratique!

Peu importe, passons aux effets, en prenant comme base une charge de une mégatonne. Ce sont pas loin d'être des exemples, puisque les effets varient grandement en fonction du type de bombe et du milieu dans lequel elle explose. En gros, on peut dire que 50% de l'énergie est depensée dans l'onde de choc, 45% en chaleur et 5% en radiations.

Lumière

C'est ce qui va le plus loin et ce qui arrive en premier. La boule de feu gonfle jusqu'à un rayon de plus d'un kilomètre, tout ce qui se trouve à l'intérieur est désintégré ou pas loin. Juste à coté ça marche aussi. À huit kilomètres, c'est la brûlure au troisième degré assurée si vous n'avez pas eu la bonne idée d'être à l'abri. Il ne faut pas regarder l'explosion, c'est mauvais pour la cornée, quelque soit la distance. Non, c'est très dur de devenir aveugle définitivement, à moins de regarder droit dedans avec des pinces à linge qui tiennent les paupières.





EMP

C'est vraiment dur pour les plombiers, parce qu'aucun effet sur le corps humain d'une forte impulsion électromagnétique n'est pour l'instant démontré. Par contre, si vous tenez un long bout de tuyau, vous allez vous prendre une châtaigne sévère. Les effets sont par contre désastreux pour tous les équipements électroniques non-blindés et/ou pas mis en terre. En parlant de sabre laser.. .

Blast

L'onde de choc voyage très vite mais décroît relativement rapidement, avec une destruction quasi-totale des bâtiments sur quatre kilomètres. Quelques kilomètres plus loin, un être humain ne résistera pas à la violence des vents qui risquent de le projeter dans des objets durs. Et je vous passe surpression au niveau des organes internes, pour ceux qui sont abrités. N'oublions pas que les vents vont revenir dans l'autre sens pour combler le vide ainsi créé.

Voilà, c'est la merde quoi, surtout que le meilleur reste à venir avec la tempête de feu qui ne manquera pas de se déclencher juste après. Tout ça pour dire qu'il va falloir bosser si vous voulez mettre ça dans un scénar, mais il y a tout ce qu'il faut :

Logiciels déclassifiés de simulation d'effets
http://fas.org/nuke/hew/Library/Nukesims.html
(Je vous conseille surtout la feuille Excel©, les deux soft datent de 84 et tournent sous DOS)

Monsieur $alade

La radioactivité

Aaah, on y vient, c'est quand même le plus stressant, parce que ça ne se voit pas. On ne sait pas si on mourra d'ici deux jours, trois semaines ou vingt cinq ans. D'abord, avec une mégatonne, si vous pouvez être tué par les radiations, c'est que vous le serez d'abord par le blast ou la chaleur. Les rayons gamma et les neutrons ne voyagent pas bien loin. Sauf bombe à neutrons faite exprès pour, bien entendu. Ce sont les retombées qui sont plus préoccupantes et là ça dépend des conditions atmosphériques. Elles sont très faibles dans le cas d'explosions en altitude mais sont désastreuses lors d'une explosion près du sol, qui aspire et irradie des tonnes de terre. Vous pouvez toujours prendre vos cachets d'iode stable à 100mg pour vous saturer la thyroïde, mais cela risque de ne pas suffire.

La grande musique & Le Seigneur des Anneaux ?

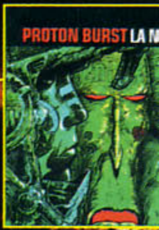
Si le rock et le fantastique flirtent souvent ensemble, que dire de la musique classique ? Elle aussi s'inspire des standards du genre. Et plus particulièrement du *Seigneur des Anneaux*. Un thème qui semble aiguiser les violons puisque des auteurs contemporains puisent allègrement dans l'épopée des Terres du Milieu. Le compositeur Hollandais Johan De Meij est l'auteur de deux albums sublimes (disponibles chez Atma Records). Le Tolkien Ensemble, originaire du Danemark, est également à l'origine de deux disques fantastiques, *A Night In Rivendell* et *A Evening In Rivendell* (Classico music). À noter que les illustrations des pochettes de ces disques ont été faites par Sa Majesté la Reine Margarethe II du Danemark, une admiratrice de l'oeuvre de Tolkien !
Aucun rapport avec la musique classique, mais toujours sur les Terres du Milieu, il est bon de signaler que l'écrivain Marion Zimmer Bradley (*Les Brumes d'Avalon*) est à l'initiative d'un album de folk, *The Stalight Jewel : The Lord Of The Rings & The Hobbit*. Attention, cet album est édité en tirage confidentiel, seulement 2000 exemplaires (un collector !). Enfin, on revient toujours au rock, et spécialement au heavy metal, avec un superbe album du groupe Blind Guardian (qui prépare pour son prochain enregistrement un titre inspiré par *Dragonlance*), *Nightfall In Middle-Earth* (chez Virgin), un must ! !

Rock'n Rôle Attitude



La musique et les univers imaginaires ont souvent en commun l'utilisation d'une imagerie et d'un visuel fort. Dans ce domaine, les poids lourds du rock et du heavy metal sont incontestablement les champions toutes catégories de la pochette typée heroïc fantasy et des lyrics épiques. Mais aujourd'hui, les clivages tendent à disparaître. Petite dissection en bémol du rock'n'rôles.

Indéniablement, l'imagerie fantastique (heroïc fantasy, SF, horreur...) a largement inspiré les musiciens. Elle s'est affichée sur des centaines de pochettes de disques. Elle s'est gravée sur des millions de microsillons. Elle est passée sur d'innombrables platines. Imaginaire et musique font bon ménage. Quelquefois, l'osmose est si parfaite que l'inspiration est réciproque. La musique doit beaucoup aux univers imaginaires et vice-versa. L'affirmation est d'autant plus vraie en ce qui concerne le rock en général.
Dresser un panorama exhaustif des groupes qui se sont inspirés des univers chers aux jeux de rôles serait une gageure. Il est néanmoins intéressant de remarquer l'importance du fantastique en général, pour la musique rock en particulier. Bien que le style n'ait pas l'exclusivité des dragons et des épées, il n'en reste pas moins le plus inspiré. Comment ne pas penser à Michaël Moorcock qui, dans les années soixante - dix, faisait hurler sa guitare avec la formation de rock "psyché-progressif" *Hawkwind*. À l'époque, il partageait la scène avec un futur monument du métal lourd et graisseux : Lemmy Kilminster, aujourd'hui encore mythique bassiste/vociférateur de *Motörhead*. C'est également Michaël Moorcock qui a écrit les paroles du morceau *Black Blade* du groupe de hard-rock *Blue Oyster Cult*[1]. L'iconoclaste Philippe Druillet, fan de rock devant l'éternel, est également l'auteur de pochettes de disques de Sortilège, un groupe de heavy metal qui a connu ses heures de gloires au début







1. Dans l'album *Cultosaurus Erectus* (CBS 1980).
2. Album *La Nuit*, chez WMD, 1994. À noter que Philippe Druillet et Proton Burst préparent ensemble un nouveau disque à venir dans les prochains mois.



Dispo - 95F

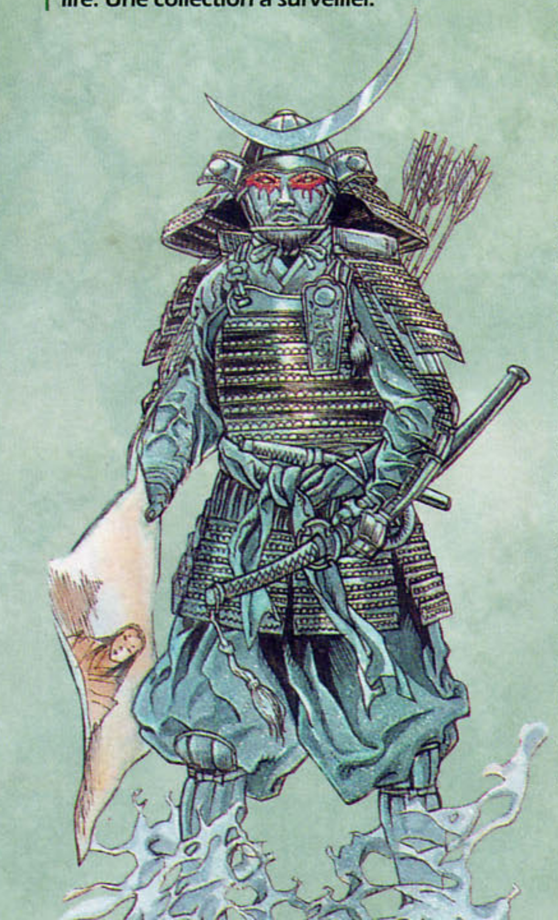
La Chine classique

Un guide de Ivan P. Kamenarovic

Édité par Les Belles Lettres

Vous ne connaissez rien ou presque sur la civilisation chinoise hormis les clichés à la *Tintin*. Alors ce guide est fait pour vous. Il se découpe en deux parties : le monde chinois et l'homme chinois. La première s'intéresse à l'histoire de ce pays depuis les origines jusqu'à 755 ap.J.C. puis nous décrit l'organisation politique, sociale, et la vie économique. La deuxième partie nous replace le rapport au temps pour s'intéresser à la vie privée, religieuse et culturelle. On arrive à reconstituer cette époque sans trop de difficulté. Ce guide s'avère une source exceptionnelle d'inspiration pour tout meneur de jeu qui désirerait donner vie à une campagne, dans un monde proche de cette Chine. Il s'agit d'un guide facile d'utilisation et surtout agréable à lire. Une collection à surveiller.





Ahaaa le mois d'avril !

Celui des bonnes blagues du premier et surtout celui du retour du soleil ! Vous ne vous rappelez pas ce fabuleux mois d'avril 19... où il faisait un temps splendide, on se croyait presque en été ! Incroyable, mais je crois que c'est à cause des satellites : ils détraquent le temps... En bref, voilà un nouveau TOC pour notre plus grand plaisir !

Romans



La Forteresse de métal (Bonnefoy, Briais, Rivages, 336 p, 120 F) est un roman ambitieux. Il tente de mélanger deux époques (médievale et futur proche) autour d'une trame mystico-scientifico-ésotérique compliquée, que j'aurais peine à vous conter. Sachez juste qu'Ordo est un gaz, qu'il pense (et encore là je simplifie) et que nous allons vers un monde ludique où le plaisir est le but de tout homme, ce qui nous ramène au Moyen Âge. Vous n'avez rien compris, c'est normal ! **La Forteresse de métal** est un livre qui se perd un peu dans les méandres réflexico-cryptiques d'un scénario assez mal mis en valeur. C'est dommage, parce qu'ici et là la lecture nous révèle quelques bons moments et autres morceaux de bravoure littéraire. Mais vu que la fin n'en est pas vraiment une, m'est avis qu'une suite est probable, et donc que l'intérêt de ce tome en soit renouvelé.

Jacques Sadoul conclut son exploration de la SF avec le quatrième tome d'**Une histoire de la science-fiction** (Librio, 126 p, 10 F), couvrant les années 1982-2000, qu'il intitule 'le renouveau'. On découvre sept nouvelles d'auteurs couvrant la période traitée, comme William Gibson, Stephen Baxter, Connie Willis, Dan Simmons... L'introduction est particulièrement intéressante et ce nouveau volume est de bonne qualité. Le tome 5 sera quant à lui entièrement consacré à la SF française.



Que tous les fans des Annales du Disque-Monde de Pratchett se réjouissent, un ouvrage vient de sortir, et il est fait pour eux. Déjà, il y a quelques années était sorti *Les rues d'Ankh-Morpork*, véritable guide touristique de la célèbre capitale. Mais le lecteur avide en attendait plus. Avec **Disque-Monde, le Vade-Mecum** (Pratchett, Briggs, Atalante, 343 p, 125 F), voici le lecteur comblé : ce dictionnaire pour malade reprend bon nombre de personnages, de lieux, d'organisations, parle de géographie, de politique. Il est de plus illustré, préfacé, accompagné d'interviews... N'attendez plus, achetez.



Les fans de *Vampire La Mascarade* peuvent se réjouir, les éditions Hexagonal se lancent dans la traduction des différents romans parus en anglais. On a ainsi droit au cycle des clans qui comptera treize tomes (un pour chaque clan), qui offre l'avantage de pouvoir se lire en saga ou indépendamment. Le troisième tome, intitulé **Gangrel** (277 p, 52 F), s'intéresse à Ramona, une jeune femme devenue gangrel qui lutte entre son nouvel état et son ancienne condition. Son chemin va l'amener à croiser le Toréador fou possédé par l'œil. Une histoire inégale, qui offre toutefois une bonne introduction au Monde des Ténèbres.



Dans un monde où l'équilibre écologique est rompu, où la seule échappatoire possible est l'espace, une équipe d'archéologues et une femme pilote spatiale partent à la recherche des Bâtisseurs de Monuments. Ce peuple a construit, il y a plus de vingt mille ans, d'étranges édifices dans une galaxie



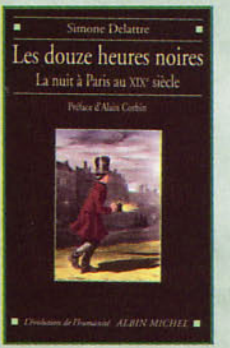
proche. Voilà ce qui compose **Les machines de Dieu** (L'Atalante, 507 p, 129 F), cette œuvre passionnante et inclassable, entre hard science et space opéra. McDevitt nous signe ici un roman d'une grande qualité qui enchantera même les plus réservés.





Scénariste cultissime, Neil Gaiman est bien connu des amateurs de comics, puisque c'est à lui qu'on doit *Sandman*, monumentale série qui a grandement participé au succès de la collection Vertigo. Depuis, les lecteurs attentifs auront retrouvé sa trace chez J'ai Lu, avec deux romans, *De bons présages* et *Neverwhere*. Il revient aujourd'hui Au Diable Vauvert avec **Miroirs et fumée** (445 p, 85 F), un recueil d'une trentaine de textes, comme autant de déclinaisons de son univers si personnel. Mythologie, fantastique, humour sont donc plus que jamais au rendez-vous. Chaudement recommandé !

Wolf est un Shadowrunner. Mais un Shadowrunner style Zorro : défenseur de la veuve et de l'orphelin. Sauf qu'il ne porte pas de masque noir et que l'Esprit du Loup sommeille en lui, lui permettant de se "garoufié" quand le danger guette. Il a un bon ami : Raven, un elfe magicien qui dirige une équipe de runner. **Wolf et Raven** (Michael A. Stackpole, Fleuve Noir, 253 p, 35 F) n'est pas une copie illégale d'Olive et Tom, c'est un excellent recueil de nouvelles centrées autour de qui vous savez, chronologiquement intégrées, et qui propose une nouvelle vision du runner, un peu plus humaine.



Voici un ouvrage que tous les meneurs de jeu passionnés par le XIXème siècle se doivent de connaître. Paru aux éditions Albin Michel, **Les douze heures noires** de Simone Delattre (700 p, 160 F) est un passionnant voyage au bout de la nuit parisienne de l'époque. Au détour des pages, policiers, bandits, prostitués et noctambules décadents, se mêlent dans un ballet nocturne éclairé au gaz. Un ouvrage érudit, parfaitement documenté, mais néanmoins très accessible, une aide de jeu géante pour toute campagne steampunk ou d'horreur victorienne. Indispensable.

Dispo - 150 F

Tolkien : sur les rivages de la terre du milieu

Le Seigneur des Anneaux est une œuvre majeure de la littérature mondiale. De nombreuses études ont déjà été écrites sur Tolkien et la Terre du Milieu, mais presque exclusivement par des anglophones. Vincent Ferré corrige le tir avec Tolkien : sur les rivages de la terre du milieu (Christian Bourgeois, 353 p, 150 F). Son analyse se veut à la fois un point de départ à toute réflexion, en proposant une première partie de présentation, mais également une nouvelle approche, notamment au travers de la place de la mort dans les écrits de Tolkien. Une bonne étude, même si la première partie peut paraître ennuyeuse pour toute personne connaissant un tant soit peu _Le Seigneur des Anneaux_.

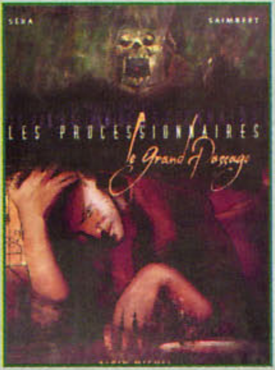


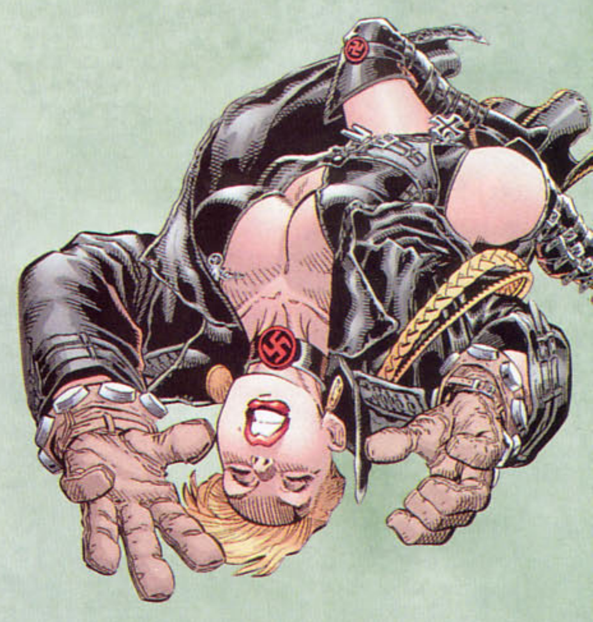
BD



Le tome 26 de **Détective Conan** (Gosho Aoyama, Kana, 33 F) vient de sortir. Alors évidemment, arriver dans une histoire au tome 26, ce n'est pas forcément simple, mais *Conan* est une série qui fonctionne autour d'enquêtes policières au premier plan, et d'une grande intrigue au second plan. Un peu à la *X-Files* en somme. Sinichi Kudo est un détective lycéen, comme seuls les Japonais peuvent s'imaginer en avoir, très doué (sans blague !) et devenu petit (taille et apparence d'un enfant de huit ans environ) suite à l'ingestion d'un poison mis au point par une mystérieuse organisation. Dans ce tome, le jeune Conan va devoir lever les soupçons que porte Ran, son ancienne petite amie, sur sa véritable identité. Car dans cette affaire, ne pas savoir est la seule chance de survie. Très bien pensé, *Détective Conan* est un manga à découvrir, quel que soit votre âge.

Les Processionnaires, le grand passage (Séra, Saimbert, Albin Michel, 48 p, 79 F) est une BD à l'atmosphère sombre et malsaine. À la suite d'un accident de voiture, Farman est projeté dans un univers inconnu, au fond d'une jungle, là où même le soleil a d'étranges reflets. Avec d'autres humains, ils sont les processionnaires, ceux qui doivent payer leurs crimes. C'est vraiment un récit peu conventionnel, dessiné de manière assez crépusculaire, surtout en ce qui concerne les couleurs. C'est à suivre, et c'est avec impatience que l'on attend d'en savoir plus.





Trouver objet caché



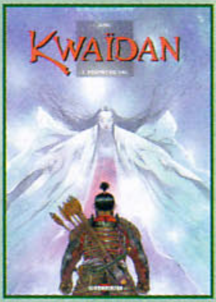
Comics

Du côté des comics

Semic traduit le superbe Steampunk (52 p, 24 F) dessiné par Chris Bachalo et écrit par Joe Kelly. On plonge en plein univers steampunk dans une Angleterre délicieusement victorienne où coexistent deux mondes : l'un plongé dans les ténèbres, l'autre à l'air libre. Une aventure au graphisme superbe, on reste ébahi par la qualité des dessins et par leur précision. Toutefois, cette dernière nuit parfois au récit en en compliquant la compréhension. Un travail époustouflant à la hauteur du genre choisi. Les éditions Delcourt s'associent à Semic pour rééditer des titres Série B en format comics. On peut ainsi retrouver sous le titre City Legends (52 p, 24 F) deux séries l'une intitulée *Nash* de Pécau et Damour, l'autre *Zentak* de Pécau et Def. Il s'agit de deux récits cyberpunks qui peuvent être de bonnes introductions à ce genre. Enfin, Semic nous gâte en publiant l'excellent Tom Strong (60 F) d'Alan Moore et Chris Sprouse. Nous suivons les aventures d'un héros méta-fort et super-intelligent qui lutte contre de terribles vilains, aidé par sa femme, sa fille, un singe et un robot. Il s'agit d'un récit plein d'humour et de charme. Une réelle réussite, tant au niveau du dessin que de l'originalité. À lire absolument !







Le Japon vous fascine, vous jouez à *L5A* alors je pense qu'il vous faut lire le tome 1 du cycle **Kwaïdan** (Delcourt, 48 p, 78 F) de Jung, intitulé *L'esprit du lac*. Il s'agit d'une histoire de fantôme superbement mise en scène par un jeune dessinateur coréen, auteur entre autres de *La jeune fille et le vent*, toujours chez Delcourt. Au XII[ème] siècle, deux sœurs se déchirent pour le même amour, l'une va devenir l'esprit d'un lac alors que l'autre va tirer pouvoir de ce lac pour survivre au-delà du temps. Une occasion de redécouvrir *Kwaïdan* de Lafcadio Hearn un auteur que je vous conseille et que Jung a dû apprécier.

Frank Giroud (*Louis la Guigne*) et Joseph Béhé (*Péché Mortel*) s'associent pour un projet de grande ampleur. Un cycle nommé le décalogue qui comptera dix volumes, qui peuvent se lire indépendamment ou bien comme une saga. Sous le nom de décalogue se cachent les dix commandements que Dieu transmit à Moïse. Chacun des récits (deux publiés à ce jour) tourne autour d'un manuscrit appelé Nahik. Le volume 1 (**Le Manuscrit**, 56 p, 75 F) illustre le fameux "tu ne tueras point" alors que le deuxième tome (**La Fatwa**, 56 p, 75 F) s'appuie sur "tu resteras à l'écoute de ta conscience pour y entendre la voix de Dieu". Une idée intéressante, même si le deuxième tome me convainc moins que le premier. Une série dont nous reparlerons.





DVD



L'avantage de ce support est de nous permettre de revoir ou même de redécouvrir des films que nous pensions enfouis au plus profond de notre mémoire. Ainsi il m'a été donné de revoir **Krull** (Columbia Tristar, Zone 2, 199 F). Ce film réalisé par Peter Yates (*Bullitt* avec Steeve McQueen) en 1983 nous convie à un voyage dans un univers féerique. Le monde de *Krull* est assailli par la bête et son armée de tueurs venus de l'espace. Un groupe d'homme conduit par le prince Corwin vont s'opposer à l'asservissement de leur monde. Même si les effets spéciaux ont pris un sérieux coup de vieux, le film reste agréable à voir. Il s'agit d'une invitation au voyage pour une contrée fabuleuse où le Bien affronte le Mal sur une musique de James Horner. À noter que l'on reconnaît Liam Neeson dans ses premiers rôles. Le spectateur pourra découvrir les coulisses du tournage, ainsi qu'une galerie nous présentant des photos et des dessins originaux du film.



Dans un autre registre, on peut enfin revoir la grande fresque de John Boorman (*Délivrance*) à savoir **Excalibur** (Warner Home Vidéo, Zone 2, 159 F) tourné en 1981. On plonge dans le mythe arthurien, même si John Boorman s'est permis de nombreux écarts par rapport à la légende. On a droit à un film plein de bruit et de fureur avec de nombreuses scènes de combat. Une vision personnelle du cycle, mise en valeur par la musique (Wagner, Orff...). On peut déplorer comme souvent avec Warner le peu de matériel mis à la disposition du spectateur (la bande annonce et quelques notes de la production), et surtout le peu de soin apporter à la bande son. Ce film reste un incontournable que l'on conseille aussi bien aux meneurs qu'aux joueurs.



Olivier Collin (hardchem@hotmail.com),
Pierre-Alexandre Vigor (pavigor@club-internet.fr)
avec la collaboration de Johan Scipion (jscipion@free.fr)
et Guillaume Baglan



Un peu de Valium© . . .

. . . et la vie est plus simple. Monsieur $alade a pris ses cachets et abandonné ses rêves de vitrification globale. Retour aux sources après ces quelques divagations, parce qu'il sait aussi parler de JDR. Il est fort ce Monsieur $alade... Si des filles veulent le contacter, courrier à la rédaction... et zou, on fait suivre.



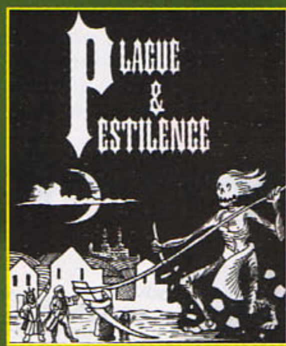
Non mais regardez moi ça!

C'est vous, c'est moi, c'est tous les joueurs de JDR à un moment ou un autre de leur carrière. On est vraiment des pauvres gars, des fois. Les types ont pris des persos 3D de jeux vidéo qu'il ont mis autour d'une table, et ils jouent pendant deux minutes trente. C'est absolumment excellent, je défie quiconque de me prouver qu'il n'a pas déjà vécu au moins un bout de cette partie minable.
Summoner Geeks :
http://www.ifilm.com/ifilm/skeletons/film_detail/0,1263,220487,00.html

Le super tips de Monsieur $alade

Vous voulez gagner toute la gamme Eden Studios pendant les deux ans qui suivent ? Trop facile. Ils savent pas que j'écris dans les journaux, alors ils ont organisé un concours dans lequel vous devez prouver que vous êtes le plus gros fan d'Eden Studios du monde. Moi j'ai pas le temps, mais je vous dis comment faire. D'abord vous allez au Vieux Campeur© acheter une combinaison Gore-Tex©/polaire, des rations et des machins chimiques qui rechauffent quand il fait froid. Vous prenez une caisse de taille raisonnable sur laquelle vous peignez l'adresse d'Eden Studios avec votre sang, et vous vernissez proprement pour pas que ça parte. Vous vous faites tatouer le X de *Conspiracy X* en super grand sur le dos et sur le devant. Vous appellez FedEx© pour leur demander de venir chercher la caisse. Vous vous habillez chaudement, vous n'oubliez pas votre petite bouteille d'oxygène d'appoint, et vous rentrez dans la caisse que vous faites clouer et chaîner par un copain. Là, il faut pas rater son coup. Vous attendez l'arrivée de l'avion, le transfert par camion, et vous vous déshabillez. Les gars dudit Studio vont ouvrir et là, vous surgissez en hurlant comme un dément et en effectuant si possible des flips arrière ou des galipettes, au pire. Et voilà, je vous parie un numéro de Backstab pendant un mois que vous gagnez.
www.edenstudios.net

Sa mère la peste



Dans la série collector de mauvais goût dans lesquels on me force régulièrement à me spécialiser, *Plague & Pestilence* est finalement assez soft. Ça se passe au Moyen Âge, alors tout le monde s'en fout, et la peste noire c'est tout pourri comme maladie. Vous feriez un jeu sur Ebola ou la maladie de la vache folle, vous passez au 20 heures la semaine de la sortie. Et vous allez en prison juste après. D'ailleurs, je ne vois pas du tout en quoi on reprocherait quoique ce soit à ce jeu, on joue pas un rat, ou la puce qui transmet la bactérie de rat en rat, on joue chacun un pays duquel le niveau de population doit rester au dessus de zéro. L'honneur est sauf. Précision : la "peste noire" n'est pas une sorte de peste, mais une banale peste bubonique. Le nom vient de l'épidémie qui tua un tiers de la population de l'Europe au XIVème siècle. Peu importe. Pour résumer ce pas très super, mais distrayant quand même, c'est *Les Colons de Katane* sans plateau. On augmente sa population par divers moyens, on balance des invasions de Vikings sur les autres, on les inonde, on les sécheresse, jusqu'à ce que le *DEATH SHIP* sorte. Cela signifie que le fameux bateau arrive en Italie depuis la Chine. Mais la fourmi, au lieu de danser tout l'été, a fait construire des murs autour de sa ville, un aqueduc et des égouts. Bon, et puis jusqu'à ce que mort de tous les joueurs s'en suive. Donc c'est un peu chiant, pas très stratégique, mais comme de toute façon c'est introuvable, c'est pas bien grave.



Trop dur

Vous saviez qu'il y avait un jeu de cartes à collectionner sur *Sacré Graal*, des Monty Python ? Vous vous en touchez ? Pareil, mais y'a une news, ils ont sorti une extension pas à collectionner, mais compatible avec le premier set de 314 cartes. Et donc ? Vous aimeriez bien savoir... Alors les cartes sont toujours à vomir par terre, le jeu ressemble toujours à *M.A.D.* qui aurait copulé avec *Sex Trivia* et *Middle Earth:The Wizards*. Sinon le dos de carte est sympa et y'a des trucs rigolos à lire sur les cartes.

Monsieur $alade

Pour :

- Donjons & Dragons
- Maléfice
- Prophecy
- Kult
- INS/MV
- L'Appel de Cthulhu

Plus on est de fous...



Kleptomanie, mégalomanie, mythomanie, schizophrénie, paranoïa, dédoublement de la personnalité... j'en passe et des meilleurs. Vous détaillez tous les visages de la folie est inutile : ces petites altérations de la réalité sont expliquées dans les dictionnaires et, par expérience, vous les connaissez déjà très bien. Et je ne dis pas ça parce que (malgré vous) vous avez volé Backstab dans toutes les maisons de la presse de votre quartier. Un ou deux kiosques à journaux auraient été suffisants. Mais c'est vrai que quand on est la réincarnation de Bouddha, tant qu'à faire les choses, on les fait bien. Même si tout le monde vous épie...

1 Préambule à l'internement

Pourquoi introduire la folie dans un scénario ou une campagne de JDR ? D'abord parce que c'est facile et que cela ne vous demandera pas des masses de travail : la folie existe à toutes les époques imaginables, touche tous les personnages envisageables (PJ comme PNJ), et peut avoir une infinité de causes (de naissance, traumatisme, lésion organique...). Ensuite, vous vous en doutez bien, la folie étant le contraire de l'ordre établi, de la norme, elle risque de malmener vos habitudes, ce qui n'est jamais mauvais en terme de jeu. Si votre campagne se déroule dans une ambiance plutôt "sérieuse" (*L'Appel de Cthulhu, Kult, Castle Falkenstein, Nephilim, Maléfice, Cyberpunk, Shadowrun*, et tous les jeux med-fan), l'irruption de la folie engendrera nécessairement une atmosphère angoissante, alors qu'elle vous plongera dans la plus grand excentricité si vous jouez à un jeu plus "humoristique" (*INS/MV, Bitume*...). Plus-value pour les joueurs : ils seront désorientés et la mise en danger de leur PJ (perte de contact ave la réalité) les impliquera d'autant plus. Et oui : contre le plus balaise des monstres, on trouve toujours une sulfateuse gros calibre, mais quand on commence à ne plus pouvoir penser normalement... Dernier point : tout acte de folie met en péril l'ordre social et appelle une réaction de la société : la réponse de cette dernière est un élément de background à faire découvrir à vos PJ, et qui enrichira votre univers de jeu.



3 Les aliénistes



Ce n'est qu'au XIXème siècle (*L'Appel de Cthulhu, Castle Falkenstein, GURPS Steampunk*) qu'apparurent les aliénistes, premiers médecins à se pencher sur le problème de la folie. Ces aliénistes, ancêtres de nos psychiatres, tentèrent d'en comprendre le fonctionnement. Les premiers d'entre eux apparurent en Europe et orientèrent leurs recherches vers une explication "organique" de la folie. Cette théorie qui assimilait psychiatrie et neurologie fit aussi le choux-gras de l'école positivite, à la fin du XIXème siècle, qui tentait d'expliquer tous les comportements déviants par un déterminisme congénital. C'est vers 1850 seulement qu'émergea la notion de "maladie mentale" (par comparaison avec une maladie somatique). Apparaissent alors des traitements incluant une lobotomie du patient. Ajoutons que cette pratique, extrêmement choquante, resta en vogue assez longtemps, jusqu'aux années 1960. Un prix Nobel de médecine fut même attribué en 1949 au médecin Egas Moniz, pour la technique qu'il avait mise au point. Ça calme ! La seconde moitié du XIXème siècle vit ensuite l'introduction de la pharmacopsychologie qui, partant de l'opium, aboutira aux XXème siècle à l'utilisation de barbituriques et d'insuline, formant une première "narcothérapie" (*Maléfices*), qui nous mènera enfin aux neuroleptiques que nous connaissons aujourd'hui. Toutes ces théories bizarres doivent apparaître, selon les époques, dans vos parties de jeu : elles offrent en toile de fond un débat passionnant. Vous cherchiez une bonne raison pour que votre savant fou s'adonne à la lobotomie ? Donnez-lui les enseignements positivistes comme motifs "respectables"... Mais bon, rassurez-vous, aujourd'hui les choses ont bien changé et la psychiatrie contemporaine ne considère pas la maladie mentale comme une infection incurable, mais comme une étape transitoire. Tu vois, on te laissera sortir un jour...

2 Du XVIIème siècle au Moyen Age

Au Moyen Age, et donc dans les univers med-fan pour ce qui nous intéresse ici (*D&D, Prophecy, Earthdawn...*), les fous n'étaient pas encore enfermés, contrairement aux lépreux dont la maladie était contagieuse. Chassés des villes, les fous étaient des errants, des vagabonds exclus de la société qui arpentaient les campagnes, parfois recueillis par des marchands ou des pèlerins. Les fous étaient ainsi rejetés de la société et regardés d'un œil superstitieux, au point que l'accès des églises leur était interdit. Les fous étaient considérés comme incurables, et il fallut attendre jusqu'au XVIème siècle pour qu'on mette en doute leur statut de "possédés" (*Warhammer, Guildes...*). Après la relégation aux colonies, dès le XVIIème siècle (*Les Secrets de la 7ème Mer*), l'enfermement de ces nouveaux "lépreux" de la société devient une pratique instituée, laissant apparaître le premier modèle de ce que seront les asiles.

5 Éloge de la folie

La folie, de part la place qu'elle occupe dans la société et le fait qu'elle refuse la norme, a une valeur subversive très forte. Elle est associée aux idées d'anarchisme, d'utopies. Le bouffon du roi, par exemple, est une image du fou qui, dans un univers med-fan a une place privilégiée (*D&D, Prophecy...*). Le bouffon, parce qu'il est fou et qu'il échappe aux règles de la société, est le seul à avoir le droit de se dérober à l'étiquette, quitte à insulter le monarque. Considéré comme hermétique aux mondes des humains, ce doux-dingue est excusé, jugé irresponsable. De même, à la Renaissance les fous seront au centre d'images romantiques, et la folie servira de modèle aux intellectuels pour mettre en place une rupture avec la société moyen-âgeuse (*Warhammer*). Le terme même de "délire", état représentatif de la folie, vient du latin delirium et veut dire sortir du sillon. Le sillon évoque le travail de la terre, à la base de l'organisation sociale, et explique bien en quoi la folie a pu inspirer les quêtes anarchistes ou les courants artistiques les plus subversifs. Ainsi, toute l'école des surréalistes, comme le dadaïsme au début du XXème siècle (*Maléfices*) vit la folie comme une aubaine pour l'art, car dans le délire les mécanismes de création sont dénués d'entraves.



6 Guide pratique du psychopathe

En dehors des sentiers battus, petit glossaire de névroses, syndromes, symptômes et autres comportements déviants prêts-à-jouer :

Affabulation : discours du mégalomane (rêve de grandeur), du mythomane (identification à un personnage célèbre) ou d'un sujet en plein délire. Celui qui produit les **affabulations** considère ses souvenirs "délirants" comme authentiques.

Barrage : ralentissement, puis arrêt du fil des idées, d'un raisonnement tenu mentalement. Parfois aussi arrêt d'un geste entamé, d'un déplacement corporel amorcé.

Membre fantôme : perception mentale d'un membre pourtant amputé. Le schéma corporel mental acquis depuis le plus jeune âge ne peut être modifié qu'après un long temps d'adaptation. Environ 80% des amputés, de guerre par exemple, ressentent ce phénomène de membre fantôme pendant plusieurs mois.

Syndrome de Munchausen : maladie mentale qui affecte des parents, très souvent de profession médicale, et qui consiste à rendre volontairement malade leurs propres enfants. Cette obsession morbide a pour but "inconscient" de faire souffrir l'enfant des traitements médicaux douloureux (lavement des intestins, interventions chirurgicales...). Le top glauque pour un PNJ de Kult, juste en passant, pour mettre de l'ambiance avec une intrigue secondaire.

Kleptomanie : besoin irrépressible de voler des objets. Peut-être un excellent début de scénario : et si un PNJ tout à fait anodin, mais kleptomane, volait malgré lui un document de la plus haute importance pour une corpo ?

Pyromanie : névrose liée au besoin de détruire des objets ou des étendues par le feu. Le pyromane est, là encore, un PNJ peu exploité dans les scénarios de JDR. C'est d'autant plus dommage qu'il s'intègre très bien dans un cadre de campagne med-fan, puisqu'une symbolique forte sous-tend ses actions (évocation des "flammes de l'Enfer" par exemple). La majorité des pyromanes sont de sexe masculin et, par l'utilisation du feu dévastateur, expriment un besoin de puissance. Les femmes, bien plus rares, développent un "syndrome du phénix" et, à travers le feu, mettent **symboliquement** en scène leur propre purification.

Paranoïa : on ne peut pas vous en parler. Nos ennemis l'utiliseraient contre nous...

Amnésie de fixation : trouble psychique très rare, il s'agit d'une forme d'amnésie qui, si elle ne prive pas le sujet de sa mémoire, l'empêche de fixer de nouveaux souvenirs. Si un PJ subit ce handicap, c'est au meneur de jeu de lui rappeler sans cesse qu'il ne se souvient pas de ce qu'il a fait, dit ou entendu. C'est très pénible pour le joueur, qui est soudain dépossédé de contrôle sur son PJ, mais c'est aussi un excellent moyen de rendre le reste du groupe responsable de son sort.

Fugue : un sujet en état de confusion mental, schizophrène ou hystérique, entre parfois dans un état second, dans lequel il est pris d'une irrésistible envie de fuir au plus loin, et de quitter son environnement habituel. La plupart du temps, il ne garde aucun souvenir de cette **fugue**. Tout cela pour dire qu'un investigateur, suite à une folie temporaire, a toutes les chances de marcher pendant des kilomètres, en pleine campagne, jusqu'à épuisement. Et encore, s'il ne prend pas le train...



Background

7 Asylum



Édité par la petite maison d'édition Clockworks, *Asylum* n'est pas le genre de JDR à mettre entre toutes les mains. Outre sa maquette un peu moche et son système brouillon, il plonge les joueurs dans un univers des moins sympathiques, pour ne pas dire angoissant : suite à une catastrophe naturelle, la population des U.S.A. a sombré dans la folie. Le territoire américain n'est plus qu'un immense asile bétonné, gris et froid. Et vos joueurs incarnent, bien entendu, des fous notoires, gardés comme le reste de la population par les membres du *"Staff"*, seuls individus sains dans les parages. L'ambiance peut, à votre discrétion, varier de l'angoisse totale à la *Kult*, aux délires les plus fous. Un alien dans le paysage rôlistique, qui brouillera tous vos repères. En anglais et édité par Clockworks, 160 F.

9 Dementia Profundis



Humour et folie font bon ménage, ça n'est pas nouveau. Et *Dementia Profundis*, extension d'*INS/MV* dédiée à la folie en est une très bonne preuve, puisqu'il s'agit sans conteste d'un des meilleurs suppléments de la gamme. Il faut dire qu'entre Abalam, Kobal et les limitations psycho, le jeu passe très bien de l'autre côté de la santé mentale. Si vous jouez à *INS/MV* et que vous n'avez pas déjà ce petit bijoux, procurez-vous le au plus vite. Vous y trouverez du background sur la folie, un topo sur les Marches Intermédiaires, et un scénar-fleuve exceptionnel. Vala. C'tait pour combler vos lacunes. Siroz, 125 F.





Pandemonium 8

Pandemonium n'est pas, à proprement parler, un jeu sur la folie. Il n'empêche qu'il en a tout le panache et toute l'excentricité. Même si les événements s'enchaînent ici avec une logique plus proche des JDR conventionnels, l'ambiance générale n'en est pas moins déjantée. Dans *Pandemonium*, les PJ évoluent dans le Monde des Tabloïds, un univers parallèle au nôtre, dans lequel tout ce qui est dans les *tabloïds* est devenu réalité : le retour d'Elvis, le Big Foot, les nouveau-nés avec des ailes, etc. Et le plus fort, c'est que vos joueurs incarnent des journalistes d'un *tabloïd*, le *Weekly Weird News*. Le système ultra-simpliste déroutera certains, mais si vous voulez vraiment savoir ce que cela fait que de vivre dans les colonnes d'*Infos du Monde*, vous ne pouvez pas vous passer de ce jeu. À noter qu'une campagne a été publiée pour les enragés, et que, si, c'est vrai, il pleut parfois des vaches dans le Michigan... En anglais et édité par M.I.B. Production (Atlas Games), gratos (pour 160 F).



8

4 — Mais puisque je vous dis que je vais bien !



Tout cela c'est bien joli, mais la folie, c'est quoi au juste ? C'est une question qui parait con, comme ça. Mais si vous placez un de vos PJ devant un expert psychiatre (*Kult*) ou un aliéniste (*L'Appel de Cthulhu*), vous avez intérêt à avoir réfléchi au sujet. Parce que très tôt, des aliénistes ont noté qu'en réalité, il n'y avait aucune différence entre les idées émises par un fou ou par un homme sensé : elles répondent à deux logiques de perception différentes, mais sont identiques dans leur fonctionnement. Aujourd'hui encore, la notion de "norme" fait sourire les psychiatres. Il n'a jamais été apporté de définition correcte à la notion de "psychose". Dans les années soixante-dix, les psychologues américains (expérimentaux) de l'école de Palo Alto ont eu la bonne idée de faire interner de faux-patients dans des hôpitaux psychiatriques. Ces gens tout à fait sains d'esprit, non seulement ont pu constater le désintérêt total des aide-soignants, mais sont en plus passés totalement inaperçus. Alors que certains internés avaient perçu quelque chose d'anormal, les membres du corps médical n'ont pas diagnostiqué la "normalité" de ces faux-patients. Pire même, certains des faux-patients purent même prendre des notes pour l'étude, sans même qu'on leur pose la moindre question. La dépersonnalisation dont ils étaient victimes les poussaient à adopter des comportements excessifs, dûs à l'ennui, mais rien qui ne relève pour autant de la démence. Pour en savoir plus sur cette expérience étrange, dans laquelle il pourrait être amusant de replacer des PJ, voir *L'invention de la Réalité* de Paul Watzlawick, paru dans la collection Point Essais du Seuil. De même, que penser des phénomènes d'hallucinations collectives (idéaux pour bluffer tout un groupe de PJ), qui supposent une réaction totalement anormale vécue par un groupe de personnes saines d'esprit ?

10 — Pendant ce temps, les fraggles errent dans la Batcave

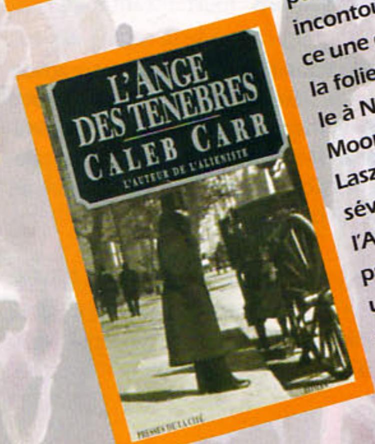
Dans *Rêve de Dragon*, les personnages pouvaient un tant soit peu manipuler le songe à leur profit. Dans l'autre de jeu de Denis Gerfaud, *Hystoire de fou*, vous jouez un parano ou un schyzo "léger" victime soudaine d'une Crise - un glissement de la réalité vers toutes sortes d'univers ou de situations improbables. Pour revenir dans la Terre "réelle", les personnages doivent faire preuve de volonté et démêler le vrai du faux, en trouvant des mots-clés et en manipulant des symboles qui vont lui permettre de démystifier la situation. Par exemple, pour trouver lequel des treize acteurs de théâtre a trahi puis crucifié Othello, peut-être faut-il regarder la scène par le judas, en utilisant le mot clé approprié ("clou du spectacle" ?). Pour avoir un exemple de cette ambiance unique, ainsi qu'un aperçu des mécanismes du jeu, je vous conseille de dévorer le scénario coincé dans nos pages. *Hystoire de Fou* ne plaira pas au méta-bill mais permettra aux autres de se creuser les méninges, et surtout de se marrer un bon coups. Vous pourrez jouer longtemps avec le livre de règles, qui comprend neuf scénarios, et deux suppléments sont parus à ce jour. Nestivegnen, 199 F.



11 — Trop fort !

Inspi sortie dès 1995, et actuellement en poche, *L'Aliéniste* de Caleb Carr est un roman incontournable si vous voulez mettre en place une campagne "XIX[ème]"ournant autour de la folie. Thriller psychologique qui se déroule à New York en 1896, on y découvre John Moore, un journaliste, et son ami aliéniste Laszlo Kreizler, traquant un "ripper" qui sévit dans le Lower East Side. Une excellente peinture de l'Amérique de l'époque, des premiers gangs organisés et d'une psychiatrie naissante. En plus c'est bien écrit, bien mené, ultra-documenté et, pour ne rien gâcher, Théodore Rossevelt alors encore préfet de police apparaît dans le casting ! En fait, il ne manque que le fog, caprice de l'habitude... Et pour ceux qui apprécieront, il y a une suite : *L'Ange des Ténèbres*. Presse de la Cité, environ 130 F par tome.





Auteur : 7.7 - Illustrations : Bertrand Bés, INSMV©, Asylum©, Pandemonium©.

Coups critiques : mettez-leur profion !

Notes

Quelle que soit la modification apportée au D100, le résultat sur les tables ne peuvent être inférieurs à 00 ou supérieurs à 100.
Ces tables de coups critiques écartent volontairement les armes perforantes, qui sont assez peu plébiscitées par les joueurs. Si ce choix vous paraît par trop injuste, n'hésitez pas à vous manifester auprès de la rédaction, nous comblerons alors les lacunes.

Engagée par Dragon Magazine à l'occasion d'un numéro annuel, la polémique concernant les coups critiques à Donj' est oubliée depuis longtemps. Raison de plus pour Backstab d'en remettre une petite couche. Et comme à la rédaction on est pas radin pour deux sous, on va même en proposer pour Warhammer et le Livre des Cinq Anneaux. À consommer sans modération, mais à vos risques et périls !



Introduction

Les tables de coups critiques qui suivent s'adressent exclusivement à des jeux medfan. Elles couvrent uniquement les combats de mêlée. De prochains articles traiteront des armes de jet et des armes plus modernes. La mécanique permettant de mettre en scène ces coups critiques est volontairement simple. Pour faciliter sa mise en œuvre, des compléments de règles permettent de les adapter aux jeux que vous pratiquez. Si ces derniers ne vous conviennent pas (ce ne sont rien d'autre que des variantes "maison"), n'hésitez pas à les modifier, tout en gardant à l'esprit qu'à partir du moment où les joueurs les utilisent, les monstres et PNJ doivent aussi pouvoir en profiter !

Coups critiques : armes tranchantes (1D100)

Exemples d'armes : épée longue, faucille, guisarme, hache d'armes, hallebarde, katana...

01-02 : Vous faites un pas de côté pour éviter une attaque de votre adversaire et vous retrouvez dans son dos. Votre coup sectionne son armure et s'enfonce profondément dans ses chairs. Effets : dg x 3, -2 pv par round*/ 1 dd supplémentaire à lancer et à garder, +2 pb par tour**/ +8 pd, +1 pd par round***.

03-08 : Vous effectuez une succession de passes d'arme pour évaluer la technique de votre adversaire. Vous ne le touchez pas pendant ce round mais, jusqu'à la fin du combat, vous pourrez anticiper ses mouvements. Effets : +3 à la CA*/ +5 au ND pour être touché**/ -10 au CC de l'adversaire***.

09-11 : Votre coup, dévié par le bouclier ou la parade de votre adversaire, termine sa course dans son tibia. L'entaille n'est pas suffisante pour sectionner l'os. Effets : dg x 2*/ 1 dd supplémentaire à garder**/ +4 pd***.

12-17 : Vous avez feinté votre adversaire qui, croyant que votre coup visait son épaule, a exposé son avant-bras. Réalisant le danger, il réussit *in extremis* à retirer son bras de la trajectoire mais lâche ce qu'il tient dans la main. Effets : adversaire désarmé.

18 : Vous réussissez à faire un croc-en-jambe à votre adversaire qui tombe à la renverse en lâchant ses armes. Votre coup lui ouvre le ventre, répandant ses entrailles sur le sol dans un gargouillis immonde. Effets : mort instantanée.

19-24 : Vous déviez l'arme de votre adversaire et le déséquilibrez. Il tombe au sol à vos pieds, mais se ressaisit à temps pour limiter les dégâts. Tant qu'il ne se sera pas relevé, il ne pourra que parer ou esquiver. Effets : dégâts normaux.

25-27 : Votre chance naturelle vous permet de frapper votre adversaire à la poitrine. Effets : dg x 2*/ 1 dd supplémentaire à garder**/ +4 pd***.

28-33 : Votre coup porte à la hanche. Plié en deux par la douleur, l'adversaire doit reprendre son souffle pendant un round. S'il a déjà attaqué, il ne pourra que parer ou esquiver pendant le round suivant. S'il n'a pas encore attaqué, il n'effectue aucune attaque durant ce round mais peut toujours parer ou esquiver. Effets : dégâts normaux.

34-36 : Vous évitez un coup de votre adversaire en saisissant son bras d'arme. Vous enchaînez par un coup qui lui sectionne le poignet. L'adversaire est désarmé. Effets : dg x 2, -2 pv par round*/ 1 dd supplémentaire à garder, +2 pb par tour**/ +4 pd, +1 pd par round***.

37-38 : Vous faites un pas de côté pour éviter une attaque de votre adversaire et vous retrouvez sur son flanc. Vous enchaînez par un coup qui lui tranche le bras d'arme au niveau du coude. L'adversaire est désarmé. Effets : dg x 3, -2 pv par round*/ 1 dd supplémentaire à lancer et à garder, +2 pb par tour**/ +8 pd, +1 pd par round***.

39-44 : Vous effectuez une succession de passes d'arme pour évaluer la technique de votre adversaire. Vous ne le touchez pas pendant ce round mais, jusqu'à la fin du combat, vous pourrez plus facilement passer sa garde. Effets : +3 au jet de toucher*/ une augmentation gratuite au jet de toucher**/ +10 à votre CC***.

45-47 : Vous assénez à votre adversaire un coup magistral dans la poitrine qui lui ouvre les chairs, sectionne plusieurs côtes, mais épargne ses poumons. Effets : dg x 3, -2 pv par round*/ 1 dd supplémentaire à lancer et à garder, +2 pb par tour**/ +8 pd, +1 pd par round***.

48-53 : Une source de lumière se reflète un instant sur votre lame. Profitant de l'aveuglement de votre adversaire, vous frappez son bassin. Effets : dg x 2*/ 1 dd supplémentaire à garder**/ +4 pd***.

54-56 : Vous profitez d'une faiblesse dans la garde de votre adversaire pour lui asséner un coup à la tête mais vous trébuchez. Votre coup touche finalement sa cuisse. Compte tenu de votre position, il aura l'initiative sur vous le round suivant. Effets : dg x 2*/ 1 dd supplémentaire à garder**/ +4 pd***.

57-62 : Vous effectuez une attaque d'une puissance inouïe qui brise l'arme de votre adversaire (ou le bouclier s'il en possède un) mais ne lui occasionne aucun dégât. Seules les armes magiques ont une chance d'échapper à ce triste sort. Effets : adversaire désarmé.

63 : Vous concentrez toute votre force dans un seul coup. La garde de votre adversaire flanche, et c'est l'épaule de son bras d'arme qui s'interpose. Elle est sectionnée sur le coup. Effets : dg x 4, -4 pv par round*/ 2 dd supplémentaire à lancer et à garder, +4 pb par tour**/ +12 pd +4 pd par round***.

64-69 : Vous faites un pas de côté pour esquiver une attaque de votre adversaire et vous retrouvez sur son flanc. Vous enchaînez par un coup qui lui entaille la jambe et le projette au sol. Tant qu'il ne se sera pas relevé, il ne pourra pas que parer ou esquiver. Effets : dégâts normaux.

70-71 : Vous évitez un coup de votre adversaire en vous baissant. Vous le frappez au niveau des pieds et sectionnez ses deux chevilles. L'adversaire tombe immédiatement au sol et lâche ses armes. Il ne peut rien faire d'autre qu'esquiver tant qu'il n'aura pas été soigné. Effets : dg x 3, -2 pv par round*/ 1 dd supplémentaire à lancer et à garder, +2 pb par tour**/ +8 pd, +1 pd par round***.

72-77 : Vous prenez votre adversaire à contre-pied. Votre coup porte à la jambe et il se tord la cheville. Il se déplacera désormais deux fois moins vite. Effets : dégâts normaux.

78-80 : Vous faites un roulé-boulé et placez un coup dans le dos de votre adversaire, juste avant que ce dernier ne se retourne. Effets : dg x 2*/ 1 dd supplémentaire à garder**/ +4 pd***.

81-86 : Vous visez un des genoux de votre adversaire mais votre prise manque de sûreté. Vous le touchez avec le plat de votre arme. Par chance, l'onde de choc qui se répand engourdit sa jambe. L'adversaire perd l'initiative au round suivant et est incapable de se déplacer pendant deux rounds. Effets : aucun dégât.

87-88 : Votre adversaire se laisse emporter par son mouvement. Vous vous retrouvez sur son flanc ce qui vous permet d'enchaîner avec un coup qui lui tranche la jambe au niveau du genou. L'adversaire tombe immédiatement au sol et lâche ses armes. Il ne peut rien faire d'autre qu'esquiver tant qu'il n'aura pas été soigné. Effets : dg x 3, -2 pv par round*/ 1 dd supplémentaire à lancer et à garder, +2 pb par tour**/ +8 pd, +1 pd par round***.

Abréviations

*** : effets pour *AD&D 2* et *D&D 3***
**** : effets pour *L5A***
***** : effets pour *Warhammer***
dd : dé de dommages
dg : dégâts
nb : niveau de blessures
pb : point de blessures
pd : point de dommages
pv : point de vie

Variante AD&D 2

Lorsque vous faites un 20 naturel à votre jet de toucher, relancez le D20. Si vous touchez de nouveau votre adversaire, vous pouvez lancer les dés sur la table des coups critiques correspondant à votre arme de prédilection (tranchante ou contondante - Cf. table des armes p. 94 du Manuel des Joueurs). Vous pouvez ensuite modifier le résultat du D100 de plus ou moins 21 moins votre TACO. Exemple : un guerrier niveau 5 fait 76% à son jet de coups critiques. Il peut modifier le résultat de son jet de pourcentage de plus ou moins 5% (21 - 16 = 5). Il choisit de faire 71%.

Variante L5A

Lorsque vous touchez votre adversaire en réalisant deux (2ème édition) ou trois augmentations (1ère édition) minimum, vous pouvez lancer les dés sur la table des coups critiques correspondant à votre arme de prédilection (tranchante ou contondante). Vous pouvez ensuite modifier le résultat du D100 de plus ou moins votre rang de Maîtrise fois 4.
Exemple : un bushi rang 2 de l'école Hida fait 90% à son jet de coups critiques. Il peut modifier le résultat de son jet de pourcentage de plus ou moins 8%. Il choisit de faire 89%.

Variante Warhammer

Lorsque vous faites de 01 à 03 à votre jet de toucher, relancez le D100. Si vous touchez de nouveau votre adversaire, ignorez la localisation et lancez les dés sur la table des coups critiques correspondant à votre arme de prédilection (tranchante ou contondante). Vous pouvez ensuite modifier le résultat du D100 de plus ou moins votre CC divisé par 5.
Exemple : un spadassin humain fait 42% à son jet de coups critiques. Il peut modifier le résultat de son jet de pourcentage de plus ou moins 8% (40% ÷ 5 = 8). Il choisit de faire 45%.

89 : Votre adversaire a du mal à reprendre son souffle. Vous êtes en train de le harceler quand soudainement il trébuche. Ne demandant pas votre reste, vous lui coupez la tête d'un coup sec et sans appel. Effets : mort instantanée.

90-92 : Vous évitez un coup de votre adversaire en vous baissant. Vous le frappez au niveau de l'abdomen en vous relevant. Effets : dg x 2*/ 1 dd supplémentaire à garder**/ +4 pd***.

93-98 : Votre arme glisse le long de celle de votre adversaire et termine sa course dans son avant-bras. La force de l'attaque est malheureusement insuffisante pour sectionner un quelconque os. Effets : dégâts normaux.

99-100 : Votre arme entaille sérieusement la clavicule du bras d'arme de votre adversaire. Tant qu'il ne bénéficie d'aucun soin, sa Force s'en trouve réduite. Effets : dg x 2, Force -4*/ 1 dd supplémentaire à garder, Force -2**/ +4 pd, Force-2***.

Coups critiques : armes contondantes

Exemples d'armes : attaques à mains nues, bâton, fléau, marteau de guerre, masse d'armes, nunchaku…

01-02 : Vous assénez à votre adversaire un coup magistral dans la poitrine qui fracture plusieurs côtes, mais épargne miraculeusement ses poumons. Effets : dg x 3, -2 pv par round*/ 1 dd supplémentaire à lancer et à garder, +2 pb par tour**/ +8 pd, +2 pd par round***.

03-08 : Vous poussez votre adversaire à la faute, ce qui vous permet de placer une attaque à la tête. Elle manque malheureusement de puissance. Bien qu'elle touche, elle ne fait qu'étourdir votre adversaire. Il perd l'initiative au round suivant et ne peut pas se déplacer pendant ce round. Effets : dégâts normaux.

09-11 : Votre adversaire éternue soudainement, fermant les yeux l'espace d'un instant. Vous profitez de l'occasion pour lui assener un coup au bassin. Effets : dg x 2*/ 1 dd supplémentaire à garder**/ +4 pd***.

12-17 : Vous prenez votre adversaire à contre-pied. Votre coup porte à la jambe et il se tord la cheville. Il se déplacera désormais deux fois moins vite. Effets : dégâts normaux.

18 : Vous concentrez toute votre force dans un seul coup. La garde de votre adversaire flanche. L'attaque brise net ses vertèbres cervicales. Effets : mort instantanée.

19-24 : Vous anticipez un mouvement de l'adversaire, ce qui vous permet de placer une attaque qui engourdit son bras d'arme. S'il a déjà attaqué, il ne pourra que parer ou esquiver pendant le round suivant. S'il n'a pas encore attaqué, il n'effectue aucune attaque durant ce round mais peut toujours parer ou esquiver. Effets : dégâts normaux.

25-27 : Vous profitez d'une ouverture pour contre-attaquer votre adversaire. La trajectoire de votre arme l'atteint dans le creux d'un de ses genoux. Il s'étend de tout son long et perd automatiquement l'initiative au prochain round. Il ne peut rien faire, hormis parer ou esquiver tant qu'il ne se sera pas relevé. Effets : dg x 2*/ 1 dd supplémentaire à garder**/ +4 pd***.

28-33 : Votre adversaire a du mal à reprendre son souffle. Vous le harcelez pour vous assurer qu'il s'épuise un peu plus. Effets : -3 au jet de toucher pendant deux rounds*/ ND +5 au jet d'attaque pendant deux tours**/ -10 au CC pendant deux rounds.

34-36 : Vous deviez l'arme de votre adversaire et puisez dans vos réserves pour lui administrer un coup ravageur à la hanche. Dommage que vous soyez tant épuisé car votre attaque était parfaite. Effets : dg x 2*/ 1 dd supplémentaire à garder**/ +4 pd***.

37-38 : Vous évitez un coup de votre adversaire en vous baissant. Un horrible bruit de craquement se fait entendre quand votre arme percute son genou. L'adversaire tombe immédiatement au sol et lâche ses armes. Il ne peut rien faire d'autre qu'esquiver tant qu'il n'aura pas été soigné. Effets : dg x 3, -2 pv par round*/ 1 dd supplémentaire à lancer et à garder, +2 pb par tour**/ +8 pd, +2 pd par round***.

39-44 : Vous effectuez une attaque d'une puissance inouïe qui brise l'arme de votre adversaire (ou le bouclier s'il en possède un) mais ne lui occasionne aucun dégât. Seules les armes magiques ont une chance d'échapper à ce triste sort. Effets : adversaire désarmé.

45-47 : Vous saisissez votre adversaire au niveau des jambes et le projetez au sol. Il réussit à se dégager de votre prise mais découvre avec

horreur qu'au cours de la chute il s'est empalé sur une de ses armes. Effets : dg x 2*/ 1 dd supplémentaire à garder**/ +4 pd***.

48-53 : Vous attirez votre adversaire vers un endroit stratégique. Il tombe dans le panneau. Vous conservez l'avantage tant qu'il n'essaye pas de s'en écarter. Effets : +3 au jet de toucher*/ une augmentation gratuite**/ +10 au CC***.

54-56 : Vous simulez une chute au sol pour pousser votre adversaire à se rapprocher de vous et à vous frapper au sol. Vous enchaînez avec un balayage de jambes et un coup circulaire dans les parties génitales. L'attaque manque malheureusement de puissance. Effets : dg x 2*/ 1 dd supplémentaire à garder**/ +4 pd***.

57-62 : Vous prenez votre adversaire de vitesse et placez une attaque à l'épaule du bras d'arme. Le choc lui fait lâcher son arme. Effets : dégâts normaux, adversaire désarmé.

63 : Vous assénez un coup au nez d'une violence inouïe qui fait rentrer en force l'os à l'intérieur de la boîte crânienne. Effets : mort instantanée.

64-69 : Vous avez percé à jour le rythme de votre adversaire. Il attaque toutes les trois inspirations. Effets : +3 à la CA*/ +5 au ND pour être touché**/ -10 au CC de l'adversaire***.

70-71 : Vous passez la garde de votre adversaire et lui administrez un coup ravageur à l'épaule de son bras de bouclier. Le bras est complètement inutilisable. Effets : dg x 3, -2 pv par round*/ 1 dd supplémentaire à lancer et à garder, +2 pb par tour**/ +8 pd, +2 pd par round***.

72-77 : Une jointure de l'armure de votre adversaire se bloque et immobilise son bras d'arme. Il ne peut pas vous attaquer pendant ce round. Effets : +2 au jet de toucher*/ +3 au jet de toucher**/ +5 au CC***.

78-80 : Vous reconnaissez chez votre adversaire une technique que votre maître vous avait enseignée. Vous appliquez immédiatement le contre qui sied le mieux, à savoir un coup en oblique sur la cuisse. Effets : dg x 2*/ 1 dd supplémentaire à garder**/ +4 pd***.

81-85 : Vous effectuez une succession de passes d'arme pour évaluer la technique de votre adversaire. Vous ne le touchez pas pendant ce round mais, jusqu'à la fin du combat, vous pourrez plus facilement passer sa garde. Effets : +3 au jet de toucher*/ une augmentation gratuite au jet de toucher**/ +10 à votre CC.

86-88 : Vous faites croire à votre adversaire que vous avez lâché votre arme par mégarde. Vous attendez qu'il tombe dans le panneau pour riposter avec un coup de pied au genou d'une extrême violence. Effets : dg x 2*/ 1 dd supplémentaire à garder**/ +4 pd***.

89 : Vous faites un pas de côté pour esquiver une attaque de votre adversaire et vous réussissez ainsi à vous placer dans son dos. Le coup que vous lui assénez dans le dos fracasse sa colonne vertébrale. Effets : mort instantanée.

90-92 : Votre adversaire se laisse emporter par son mouvement. Vous vous retrouvez sur son flanc. Votre riposte l'atteint à l'avant bras d'arme et entame sérieusement l'os. Il lâche son arme en poussant un cri. Effets : dg x 2*/ 1 dd supplémentaire à garder**/ +4 pd***.

93-98 : Vous effectuez une succession de passes d'arme pour évaluer la technique de votre adversaire. Vous ne le touchez pas pendant ce round mais, jusqu'à la fin du combat, vous pourrez anticiper ses coups. Effets : +3 à la CA*/ +5 au ND pour être touché**/ -10 au CC de l'adversaire***.

99-100 : Vous frappez le sol avec le pied et projetez de la poussière ou du sable dans les yeux de votre adversaire. Il est aveuglé suffisamment de temps pour que vous placiez un coup en pleine poitrine, qui écrase plusieurs de ses côtes et menace sérieusement ses poumons. Effets : dg x 3, -2 pv par round*/ 1 dd supplémentaire à lancer et à garder, +2 pb par tour**/ +8 pd, +2 pd par round***.

Auteur : Michaël Croitoriu
Illustrations : Bertrand Bès et Laurent Cambournac

Variante D&D 3

Lorsque vous faites un 20 naturel à votre jet de toucher, relancez le D20. Si vous touchez de nouveau votre adversaire, vous pouvez lancer les dés sur la table des coups critiques correspondant à votre arme de prédilection (tranchante ou contondante - Cf. table des armes p. 98 du *Manuel des Joueurs*). Vous pouvez ensuite modifier le résultat du D100 de plus ou moins votre bonus de base à l'attaque. Exemple : un guerrier niveau 5 fait 13% à son jet de coups critiques. Il peut modifier le résultat de son jet de pourcentage de plus ou moins 5%. Il choisit de faire 18%.



COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS DE BACKSTAB !


N°1 : DISPO


N°3 : DISPO


N°5 : DISPO


N°6 : DISPO


N°7 : DISPO


N°8 : DISPO


N°9 : DISPO


N°10 : DISPO


N°11 : DISPO


N°12 : DISPO


N°13 : DISPO


N°14 : DISPO


N°15 : DISPO


N°16 : DISPO


N°17 : DISPO


N°18 : DISPO


N°19 : DISPO


N°20 : DISPO


N°21 : DISPO


N°22 : DISPO


N°23 : DISPO


N°24 : DISPO


N°25 : DISPO


N°26 : DISPO


N°27 : DISPO


N°28: DISPO



Les ANCIENS NUMÉROS de 1 à 23 sont au prix de 35 F (40 FF pour l'étranger), le n°24, 25, 26, 27 sont au prix de 25 F (30 FF pour l'étranger)

Avec ce bulletin, je peux commander les anciens numéros de Backstab. Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à : backstab, 29/31 rue Chaptal 75009 Paris, France.

(dans la limite des stocks disponibles)

Je commande le (les) numéros(s) suivants :

- ☐ numéro 01 35 FF
- ☐ numéro 03 35 FF
- ☐ numéro 05 35 FF
- ☐ numéro 06 35 FF
- ☐ numéro 07 35 FF
- ☐ numéro 08 35 FF
- ☐ numéro 09 35 FF
- ☐ numéro 10 35 FF
- ☐ numéro 11 35 FF
- ☐ numéro 12 35 FF
- ☐ numéro 13 35 FF
- ☐ numéro 14 35 FF
- ☐ numéro 15 35 FF
- ☐ numéro 16 35 FF
- ☐ numéro 17 35 FF
- ☐ numéro 18 35 FF
- ☐ numéro 19 35 FF
- ☐ numéro 20 35 FF
- ☐ numéro 21 35 FF
- ☐ numéro 22 35 FF
- ☐ numéro 23 35 FF
- ☐ numéro 24 25 FF
- ☐ numéro 25 25 FF
- ☐ numéro 26 25 FF
- ☐ numéro 27 25 FF
- ☐ numéro 28 29 FF
- ☐ numéro 29 29 FF

TOTAL : ______

Nom : I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Prénom I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Adresse : I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Code postal : I_I_I_I_I_I Ville : I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Pays : I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I Âge : I_I_I

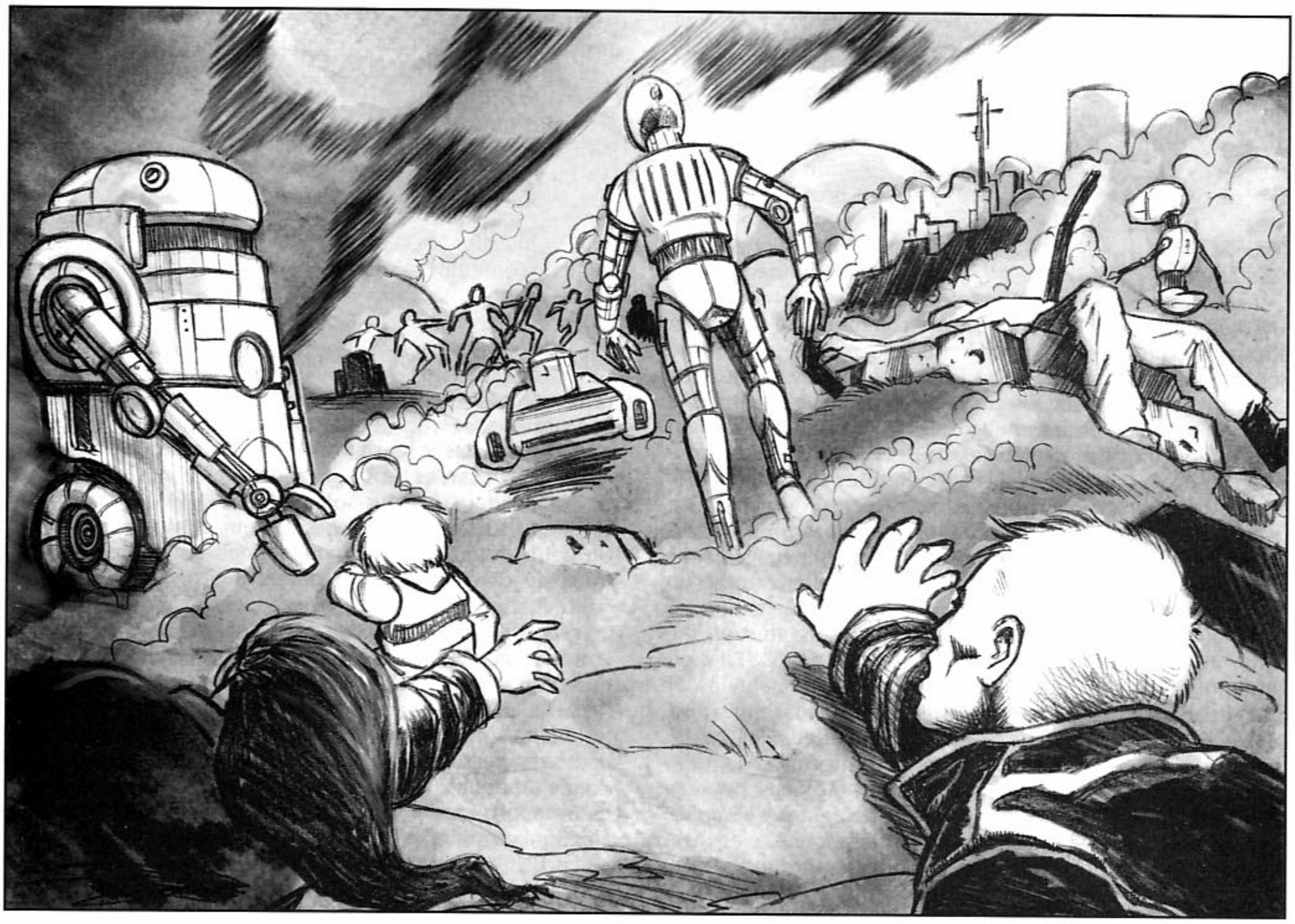
Email : I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

BS29

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

Soft(ware) parade

Voici le deuxième opus de 'La Révolte d'Acier', campagne pour Star Wars [D20 ou D6]. Les personnages joueurs [PJ] ont redécouvert une race extraterrestre, les Syleks, et ont réussi à les rallier à la Rébellion. Si vous jouez durant une autre époque, il vous faudra adapter le scénario. Ce volet "spécial mois d'avril" est volontairement linéaire. Il s'adresse à des PJ avec un peu de bouteille [niveau 3 ou 4].



Synopsis

Les PJ sont chargés d'inspecter les restes de la flotte sylek à l'abandon, entreposée sur la lune de la planète. Attaqués contre toute attente, ils doivent éliminer des droïds qui ont eux aussi l'intention de mettre la main sur l'armada sylek, à leur plus grande surprise en cours de réarmement. Un vaisseau s'échappera alors dans l'hyperespace. Se lançant à sa poursuite, les PJ arrivent sur le lieu d'un massacre de colons humains par des droïds. Ils découvrent ensuite une communauté de droïds libres. Ces droïds tentent de se disculper à leurs yeux en les aidant à faire un raid sur l'ancienne préfecture sectorielle de Dablek VII, afin d'éliminer toute trace de l'existence des Syleks et de comprendre quelle est l'entité responsable du carnage.



Les dessous de l'histoire

Il y a de cela fort longtemps, un collectif de races non-humaines de l'ancienne République tenta d'unifier la galaxie sous l'égide d'une intelligence artificielle (IA). Le projet fut lancé et pratiquement réalisé. Le système de Syl fut choisi. Pour permettre la création de l'entité, on aménagea la lune de Syl afin d'y élaborer l'IA. Cependant très vite les chercheurs se rendirent compte qu'ils n'auraient pas la place nécessaire pour développer l'IA. Un nouveau site fut choisi et le transfert commenca, lorsque le projet périclita car il contrevenait à une ancienne règle interdisant le développement de super-entités informatiques. Le Sénat pro-humain de la République décida l'arrêt pur et simple des recherches. On détruisit les éléments montés et les archives contenant toutes les données furent effacées. Toutefois, un initiateur du projet refusa de voir son œuvre détruite. Il conserva une partie des données et donna le jour à une IA. Réfugié dans un monde inhabité, l'IA a prospéré en se servant des relais d'ondes pour se tenir au courant et surtout pour recruter des droïds qu'elle conditionna. Animée par une logique d'expansion incessante, l'IA a élaboré un plan à long terme pour dominer la galaxie. Elle a mis au point une nouvelle entité, le cybride. Cet être conçu à partir d'ADN allie les capacités des droïds à l'improvisation humaine et, surtout, peut évoluer. Le premier et seul prototype mis en place s'appelle Jimmorr Ison, du nom d'un poète quasi-humain mythique dont l'ADN a été utilisé. Cependant, Jimmorr s'est rebellé et a acquis son indépendance. Il a regroupé quelques compagnons droïds et s'est enfui vers le système Elektra où il a monté une communauté libre. L'IA craint d'avoir créé une entité qui lui est aussi supérieure qu'elle-même est supérieure à ses créateurs. Elle a donc créé un nouveau type de serviteurs : les cyborgs. S'ils n'ont pas la même capacité décisionnelle que le cybride, ils offrent l'avantage d'être des guerriers de qualité. L'IA a secrètement réoccupé la lune de Syl afin de mettre la main sur la flotte de guerre sylek pour se constituer un empire. Car, pour réussir à combattre l'humanité, elle a besoin de ressources pour mettre sur pied une armée. Elle cherche aussi à faire éliminer le cybride. Pour le localiser, elle a utilisé un vaste réseau de droïds reprogrammés, qui mènent une vie normale au service de leurs maîtres apparents, tout en faisant régulièrement leur rapport aux agents de l'IA. Elle sait que Jimmorr a permis à de nombreux droïds de gagner leur indépendance et qu'il est donc bien entouré. Depuis peu, elle sait aussi que Jimmorr se terre sur la planète Elektra. Du temps de la République, l'IA, purement informatique, utilisait le réseau des communications instantanées pour se déplacer dans la Galaxie. Depuis l'avènement de l'Empire, qui a fermé ce réseau, elle n'a plus cette possibilité et reste cachée dans les entrailles informatiques de la lune de Syl. Mais elle a fait aménager le vaisseau amiral sylek pour pouvoir s'y installer. De plus, elle a équipé le vaisseau d'un système de communication ultra sophistiqué, qui lui permet de se télécharger au besoin vers un repaire de secours.

Et si... les PJ n'ont pas joué le premier volet

La solution la plus simple : courir dans votre boutique préférée et acheter le Backstab n° 27. Plus sérieusement, les PJ sont délégués par la Rébellion pour ouvrir des relations avec une planète nommée Syl, dont les habitants inconnus déclarent vouloir combattre l'Empire. Ils sont chargés d'évaluer l'arsenal militaire sylek.

Droïd astromec contre droïd de protocole

À moins qu'ils n'aient été détruits, R1 et Zéta-4, les droïds de la Rébellion, accompagnent toujours les PJ. Mais il est peu probable que les deux droïds continuent de se côtoyer si vous avez joué l'épisode précédent. En effet, R1 est un droïd libre, muni de sauvegardes contre la reprogrammation, qui travaille pour le compte du cybride. C'est lui qui a manœuvré pour amener les PJ à découvrir Syl, afin de gêner les activités de l'IA. Durant ce volet, il tente de conseiller les PJ sur la bonne voie à suivre. Zéta-4, lui, est un agent de l'IA, et si les PJ en viennent à menacer ses intérêts, il se retourne contre eux au pire moment. Il n'est pas fort en combat, mais il peut fort bien programmer la dépressurisation d'une pièce ou toute autre manœuvre de ce genre. Sinon, il se contente de donner aux PJ de mauvais conseils.

Des programmes spéciaux - qui détruisent les données quand on essaie d'y accéder - empêchent à quiconque de fouiller les circuits des droïds pour découvrir qui sont leurs commanditaires, ou l'endroit où ils se cachent.

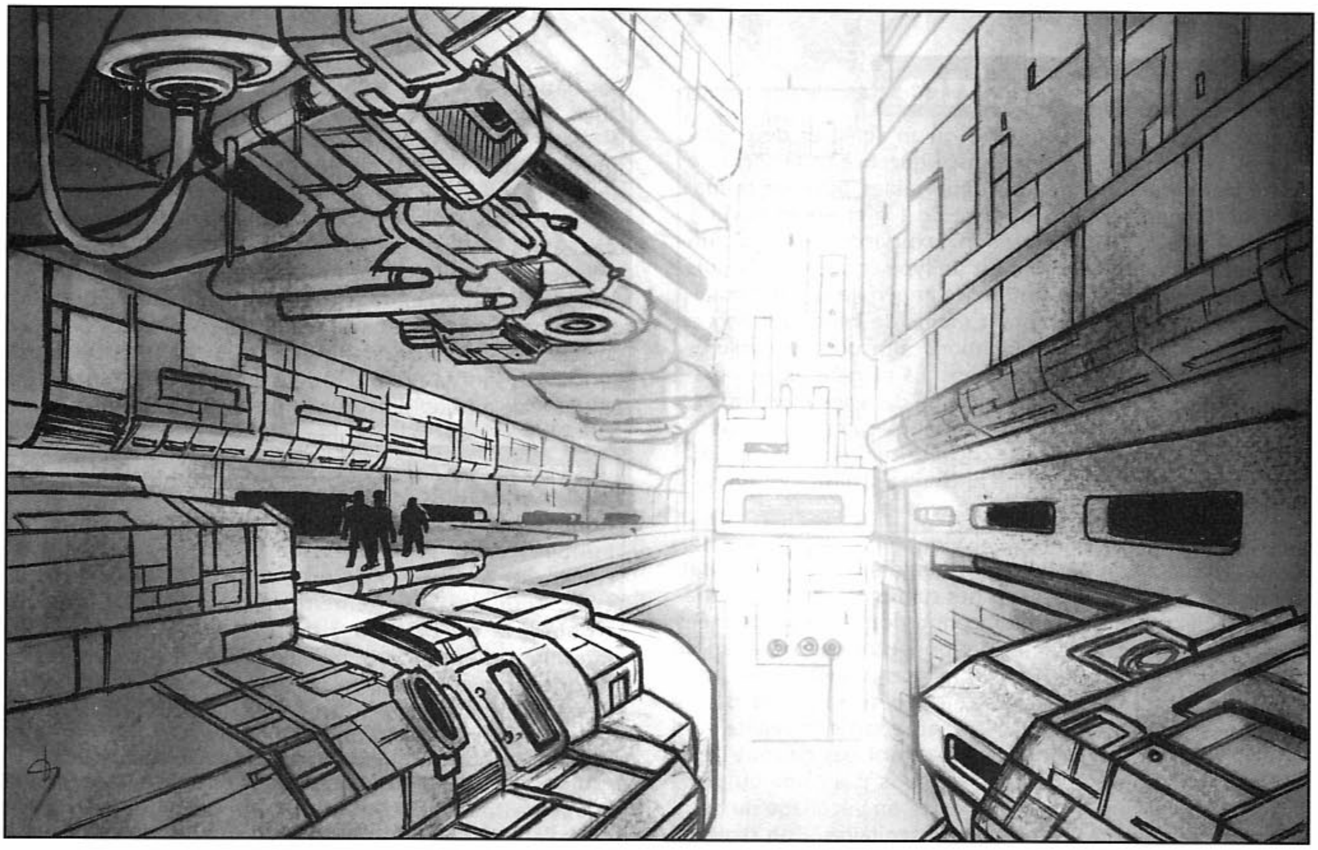
Une mission si simple !

Le capitaine Murad, supérieur (ou ex-supérieur) des PJ, a fait prévenir les dirigeants de la Rébellion de la découverte de Syl. Les Syleks aboutissent à un consensus démocratique, et acceptent de réactiver leur vieille flotte, enfermée dans le sous-sol piégé de Mykshi, la lune de Syl, depuis leur arrêt des activités martiales.

Un petit groupe de Syleks, qui connaissent les codes ancestraux de désactivation des défenses de Mykshi, accompagnent les PJ dans leur petit vaisseau. Ceux-ci se voient confier un plan holographique de la base et une liste du matériel entreposé. Munis d'un cargo léger RTT-37 (mêmes caractéristiques qu'un YT-1300), les PJ approchent de la base, un peu derrière le vaisseau sylek. En réussissant un jet de Senseurs difficile (*Spot DC 17*), le pilote ou co-pilote se rend compte au dernier moment que les défenses sont toujours actives, ce qui donne un bonus (à la discrétion du meneur de jeu) à ses jets de Transports Spatiaux ou *Pilot* pour échapper aux tirs de lasers ainsi qu'aux missiles provenant de la base. Un brouillage empêche de communiquer la situation à Syl. Le vaisseau sylek a le temps d'envoyer une décharge de missiles sur la gigantesque porte d'entrée de la base avant d'être détruit par les lasers. Les missiles ouvrent cependant un passage par lequel le RTT-37 peut se faufiler à toute vitesse en évitant les missiles (manœuvre très ardue).

À l'intérieur de la base, le RTT-37 peut s'accoler à un sas et permettre ainsi aux PJ, qui se retrouvent seuls, d'entrer au cœur du complexe souterrain. Un long couloir exigu, à peine éclairé par des lampes de sécurité, permet d'accéder à l'intérieur de la base. Les PJ peuvent alors remarquer que le site n'est pas abandonné. Le courant est branché, les couloirs sont propres et on entend de nombreux bruits mécaniques suggérant une intense activité. La base s'étend sur des centaines de kilomètres et possède surtout un han-





gar à vaisseaux d'une taille dépassant l'imagination. Amarrés à des quais en suspension, les PJ découvrent un millier de vaisseaux - dont certains s'étendent sur plusieurs kilomètres. La majorité des vaisseaux a été remise en état. Tout personnage possédant la compétence Réparation de Vaisseau de Guerre ou *Knowledge (engineering)* se rend compte que la technologie des vaisseaux est dépassée, mais que leur puissance et leur nombre font de cet héritage d'une époque révolue une des plus puissantes flottes existantes.

Repérés !

À un moment ou à un autre, les PJ rencontrent des droïds occupés à vider une salle de matériels visiblement militaires, pour les transporter dans un vaisseau. S'ils n'ont pas pris la peine de se dissimuler, les PJ surgissent nez à nez devant les robots. Ceux-ci lancent alors l'alerte et attaquent les nouveaux-venus. Des hauts-parleurs annoncent alors dans toute la base que les intrus ont été localisés en salle 5465. Le message du haut-parleur est révisé à chaque fois qu'un robot aperçoit les PJ. Ceux-ci vont alors être traqués par des droïds. Le nombre de robots que doivent affronter les PJ est laissé à l'appréciation du meneur de jeu. À lui de jauger la puissance de feu du groupe, même si relativement peu de droïds s'occupent d'eux, la majorité d'entre eux s'occupe de préparer la flotte. Il s'agit de droïds de combat d'un type inconnu (*Meimoidian Series*, p.292 du livre *SW* D20). Ce ne sont pas des droïds syleks, et ils ne faisaient pas partie du système de défense initial de la base. Toute tentative pour les interroger se solde par un échec : ils sont muets et de plus leur mémoire semble vierge de toute interférence anormale, grâce à un programme qui efface les données au fur et à mesure qu'on tente d'y accéder.
Une recherche dans le système informatique de la base est possible. Les PJ doivent cependant lire le sylek, avec l'assistance d'un droïd de protocole. Les PJ peuvent apprendre que la base a repris son activité depuis longtemps. Si les PJ cherchent à établir des liens avec l'histoire galactique, ils peuvent réaliser que la reprise d'activité date de la fermeture de l'HoloRéseau de l'Ancienne République. Les PJ peuvent aussi noter que l'activité est devenue frénétique depuis l'arrivée du *Marais Stellaire* sur Syl (Cf. épisode précédent), et que toutes les activités à long terme (constructions) ont été abandonnées au profit de rénovations des vaisseaux. Si les PJ tentent de saboter le réseau énergétique de la base ou de désactiver les sécurités, ils s'aperçoivent qu'ils sont incapables de se mesurer aux programmes informatiques de contre-mesure (l'IA est imbattable sur son terrain).

The end ?

Au bout d'un moment, l'IA met en scène l'évacuation de la base. Le courant principal est coupé, et un bruit assourdissant envahit les coursives. La flotte, pilotée par des droïds, quitte la base. Sur tous les écrans d'ordinateurs défilent une série de données : les ordres de départ et les plans de vol des différents vaisseaux. L'un d'entre eux, appelé *Le Vaisseau de*

Et si... les PJ ne poursuivent pas le Vaisseau de Cristal

Des techniciens rebelles arrivent par la suite sur la base, et confirment le plan de vol du vaisseau, le seul qui ne mène pas au milieu de nulle part. Le capitaine Murad, ou un général rebelle, ordonne aux PJ de se lancer à la poursuite du navire amiral, afin de déterminer ce qui s'est passé et si possible de reprendre la flotte. Il faut aussi absolument éviter que l'Empire apprenne son existence.



Le système Elektra

Ce petit système ne comporte qu'un soleil et deux planètes. La première est une grosse gazeuse et la seconde offre des conditions de vie supportables pour les humanoïdes. Elle possède une gravité de 1 g et est recouverte d'eau à 90 %. Une végétation luxuriante recouvre son unique continent. Le climat est de type équatorial. Depuis peu, des colons fuyant l'influence impériale se sont installés. Une petite ville comptant moins de cent habitants a vu le jour. Quelques exploitations agricoles et minières sont disséminées sur le continent. La planète abrite aussi une colonie libre de droïds, cachée dans les montagnes, et dirigée par le cybride charismatique appelé Jimmorr. Les colons parlent d'une ville cachée, habitée par des êtres de lumière, survivants d'une ancienne civilisation aujourd'hui disparue (fausse rumeur, bien sûr).

Cristal (*Tysha Daun* en sylek), et qualifié de navire amiral, apparaît à de nombreuses reprises sur les écrans. Sa destination est Elektra, un système inconnu dont les coordonnées sont indiquées. Il s'agit en fait d'un leurre destiné à lancer les PJ contre le cybride. Tous les autres vaisseaux ont pour destination l'espace intersidéral, et toute tentative de les suivre se solde par un échec : ils sont repartis en réalité vers une autre destination, et ne reparaitront pas de tout l'épisode. Si les PJ se dépêchent, en se guidant à l'aide du plan, ils ont le temps d'assister, impuissants, au décollage du petit *Vaisseau de Cristal* (caractéristiques similaires à un croiseur léger, *Guardian-class light cruiser* p.186 des règles *SW* D20). Ils peuvent repartir de la base à ce moment-là, car les défenses ont été désactivées par l'IA. Par la suite, celle-ci est investie par une garnison composée de Syleks et de Rebelles, puis utilisée comme chantier spatial. Les Syleks avouent leur ignorance quant à l'occupant de la base. Ils ont arrêté de voyager dans l'espace il y a des millénaires, et ils ont oublié le grand projet auquel ont participé leurs ancêtres.

En route pour l'aventure !

Les PJ se rendent sur le système Elektra. Utilisant les senseurs de leur vaisseau, ils ne tardent pas à découvrir la présence d'une petite ville en cours de construction ainsi que quelques habitations dispersées sur l'unique continent de la planète. Ils localisent aussi le vaisseau inconnu qui s'est échappé de la lune Mykshi. Il est abandonné et ne contient rien d'intéressant. Si les PJ décident de rentrer en communication avec les autorités pour atterrir, leurs messages restent sans réponse. Un petit astroport rudimentaire est aménagé aux abords de la ville. Le seul vaisseau qui s'y trouve est un vieux YT-1300. Des bâtiments en dur côtoient des habitations temporaires. Qu'ils décident de se rendre directement dans Iaroslav (c'est le nom de la cité) ou de se poser discrètement ailleurs, les PJ finissent par découvrir un horrible massacre. Il n'y a aucun signe de vie, seuls quelques droïds errent à des tâches connues d'eux seuls. Des oiseaux de grandes tailles ressemblant à des vautours planent au-dessus de la ville. Certains se disputent la multitude de cadavres qui pourrissent dans les demeures (surtout) et dans les rues (quelques-uns). Des traces de combat sont visibles : de nombreuses carcasses de droïds portent des traces de tirs de blaster. Si les PJ entrent dans Iaroslav, ils sont la proie des derniers robots qui errent, une poignée de droïds protocoles, médecins, réparateurs, etc.

Et si... les PJ ne rencontrent pas les colons

En fouillant les lieux avec un minimum d'attention, les joueurs devraient remarquer plusieurs types de traces. Certaines proviennent de plusieurs droïds se dirigeant vers les montagnes, et d'autres indiquent clairement que des humanoïdes ont fui les lieux du massacre. Si les PJ décident de suivre les survivants, ils découvrent la ferme où se terrent les colons restants.

Love Street

Pour décrire le village, vous pouvez vous inspirer de l'univers de la série télévisée Le Prisonnier. Il y a de ravissantes petites maisons bien ordonnées et policées. Tout est parfaitement entretenu. Rien ne vient troubler la quiétude des habitants. La pelouse est à la taille réglementaire, les allées sont exactement rectilignes... Mais il règne un air de fête, de jovialité. Les habitants ont choisi d'être là ; ils aspirent au calme et surtout à la liberté.

Si les PJ sont mis en difficulté, un groupe de colons venu d'une des exploitations agricoles du continent surgit et leur prête main forte. Les colons ont été prévenus par des survivants qui ont pu échapper au massacre. Ils conduisent les PJ jusqu'à la ferme, où une dizaine de rescapés hagards essaient d'oublier leur nuit d'horreur. Les témoins racontent : il y a une nuit de cela, les habitants ont été attaqués durant leur sommeil par leurs propres droïds. Ceux qui ont pu fuir se sont réfugiés ici. Ils ne comprennent pas ce qui a pu se passer. Un jeune garçon se rappelle avoir vu, durant sa fuite, un groupe de robots sortir de la ville pour partir en direction des montagnes. Les fermiers sont d'accord pour aider les PJ, et leur fournissent un guide pour tenter de traquer les robots assassins.

Ship of fools

Le vaisseau qui a fui la base lunaire a emporté un cyborg XTC 3005 au service de l'IA. Il s'est posé sur Elektra et a organisé le massacre de la population en reprogrammant les droïds de la colonie humaine. L'IA compte sur la colère des colons pour mettre fin à Venice, la petite république libre menée par le cybride, en faisant croire que c'est lui qui a organisé le carnage.

Sur la piste des tueurs

Les robots tueurs laissent des traces faciles à suivre, qui partent en direction des montagnes. Si un guide autochtone s'est joint aux PJ, c'est un homme de quarante ans appellé Taldek. Il raconte les légendes courant sur une ancienne civilisation dont les restes se trouveraient au cœur des montagnes. Lui-même a tenté de les découvrir, mais il pense qu'il s'agit plus d'un conte pour enfant que d'une réalité. Il estime qu'à la vitesse où se déplacent les



Idées de droïds

R1, s'il a accompagné les PJ jusqu'ici, dévoile sa véritable personnalité de combattant secret de la cause des droïds libres. Il se lie d'amitié avec une autre unité R2, éprise de poésie, qui émet des odes en binaire pour la plus grande joie de la communauté. Agent de Venice, R1 ne s'y était jamais rendu. Il est joyeux de rencontrer Jimmorr, qui avait orchestré la découverte de Syl pour parer aux agissements de l'IA qui l'a créé.
Au meneur de jeu de créer des droïds autochtones sortant de l'ordinaire. Un droïd médical fou de sculpture, un ex-droïd assassin passionné de jardinage... Toutes les possibilités sont ouvertes. Les habitants de Venice ont développé des personnalités fortes qui divergent de leur programmation d'origine.

droïds, les PJ devraient rapidement les rattraper, surtout qu'une fois passés les contreforts montagneux la progression devient plus difficile. Pendant ce temps, le cyborg XTC 3005 cherche le meilleur endroit où tendre une embuscade, afin d'agacer encore plus les poursuivants. Il se sert des droïds les plus lents pour ralentir les PJ, ce qui permet aux autres robots d'atteindre la proximité immédiate de Venice avant d'être rattrapés.
La communauté est située à l'intérieur d'un petit cirque empli d'une végétation luxuriante. Pour entrer dans la vallée, il faut passer par un tunnel (large de douze mètres et long de cent trente mètres) et dissimulé par une image holographique. Des senseurs avertissent automatiquement les habitants de Venice dès que quelqu'un s'y introduit. Des machines conçues par Jimmorr cachent la vallée aux senseurs du monde extérieur. Les senseurs ne peuvent la distinguer du reste du paysage. Les droïds sous les ordres d'XTC 3005 pénètrent dans le tunnel peu de temps avant l'arrivée sur place des PJ qui, intrigués par la disparition de leurs proies, peuvent découvrir l'entrée cachée. Les habitants de Venice, alertés par les senseurs de la venue d'intrus, se regroupent non loin de la sortie du tunnel. Une fois les PJ à l'intérieur du passage, le cyborg les suit dans l'intention de frapper le cybride au bon moment, de préférence après que les PJ l'auront attaqué. Des droïds tueurs, qui attendent les PJ dans le tunnel, les attaquent alors sauvagement. Ils ne sont plus très nombreux et sont facilement vaincus. Ensuite, les PJ peuvent sortir du tunnel et tomber nez à nez devant les citoyens de Venice.

Un si joli petit village

Insérés dans un dédale de végétation, les aménagements de Venice sont visibles : square, chemin délimité, sculptures... Le village comprend une vingtaine de bâtiments construits à flanc de montagne. Il existe un espace troglodyte servant essentiellement aux machineries et réserves... ainsi qu'une piste d'envol pour vaisseau, actuellement vide. Plusieurs landspeeders d'un modèle courant (SoroSuub XP-34 par exemple) et une barge ressemblant au Ubrikkian Bantha 11 (voir *SW* D20 p.167) sont rangés à côté.
Une quinzaine de droïds résident actuellement à Venice, trois autres habitants étant partis récupérer outre-planète des composants électroniques. La communauté s'efforce d'être autonome, mais doit cependant encore aller chercher du matériel ailleurs. Bien souvent, c'est lors de ces expéditions qu'un ou deux nouveaux membres rejoignent la république utopique de Venice.
Chacun vaque à ses occupations, libre de faire ce qu'il désire à la condition de rendre un certain nombre de services à la communauté (généralement des tâches d'intendance). Les décisions sont prises par l'ensemble des

Le messie robotique

Malgré tous les efforts de Jimmorr Ison, les autres membres de la communauté lui vouent un culte muet. Ils le considèrent comme la troisième étape de l'évolution intelligente, après la vie organique et l'intelligence artificielle. Ils sont prêts à se sacrifier pour lui. Mais Jimmorr refuse d'être mis sur un piédestal, car il adhère à des principes égalitaristes.





Dablek VII

Autrefois planète riche située au croisement de plusieurs routes commerciales d'importance, elle n'est plus qu'une planète de seconde zone sans grande présence impériale. Son rôle économique a décru depuis de nombreuses décennies, bien qu'elle compte encore un demi-milliard d'habitants. Septième planète d'un système nommé Dablek (qui en compte huit), c'est la seule qui soit habitable. Elle possède une gravité d'1 g. La forêt recouvre plus de 75 % de la planète, et repose en partie sur un océan. Il existe quelques villes dont une seule conserve un tant soit peu de prestige. Il s'agit de Chang'an, ex-siège de la préfecture sectorielle. Depuis peu, une garnison impériale permanente y est présente. Dernièrement, de nouveaux fonctionnaires impériaux ont été chargés de faire le tri dans les archives, afin de réécrire les livres d'histoire. Un vaste bâtiment administratif abrite les archives, qui se présentent sous la forme de cylindres noirs, mais aussi une grande partie des services municipaux ainsi qu'une permanence des forces impériales. L'importance des effectifs militaires présents est laissée à l'appréciation du meneur de jeu.

membres présents lors des conseils qui se tiennent chaque semaine. Certains postes sont pourvus par élections pour une durée limitée. Les droïds font beaucoup d'efforts pour apprendre des traits innés chez les humanoïdes, comme le sens de la fête. Venice peut ainsi s'enorgueillir d'avoir un jardinier, un sculpteur, un compositeur, un groupe de musique qui passe son temps à reprendre les chansons fredonnées par Jimmorr, un poète et des citoyens qui passent leur temps en recherches. Aux yeux des PJ, la communauté pourrait facilement ressembler à un rassemblement de droïds qui auraient pété un câble.

Les événements se précipitent

Les PJ ont la possibilité de choisir d'éliminer les droïds sans se poser de question et sans écouter leurs supplications, ce qui leur vaudrait le gain d'1 point du Côté Obscur. Leur besogne accomplie, les héros peuvent retourner sur Syl sans en savoir beaucoup plus ; le cyborg se cache et les laisse partir, sauf s'ils font une proie facile. Si les PJ vont à la rencontre des droïds sans tirer d'abord, ceux-ci sont surpris et apeurés. Ils ne saisissent pas comment les PJ ont pu trouver l'entrée de la vallée. Ils ne comprennent rien à cette histoire de massacre d'humains. Jimmorr semble contrarié par cette nouvelle. À ce moment, plusieurs cas de figures se présentent.

1 • Les PJ viennent sans guide local

Avant que les joueurs puissent discuter plus avant, des tirs de blasters éclatent un peu partout. En effet, des colons ont été guidés par quelques-uns des droïds du cyborg jusqu'à l'entrée du tunnel. Ils ne posent pas de question et ouvrent le feu afin d'éliminer les assassins présumés. La seule solution pacifique, pour les PJ et les citoyens de Venice, consiste à fuir en utilisant les landspeeders et la barge. Il faut éviter les tirs avant de pouvoir gagner un vaisseau spatial. Les colons ne se lancent pas immédiatement à la poursuite des fugitifs, préférant fouiller le village à la recherche de prisonniers éventuels. De son côté, le cyborg tente d'éliminer Jimmorr en profitant de la confusion. S'il en réchappe, il tente de regagner un vaisseau afin de prévenir son maître et attendre de nouveaux ordres.

2 • Les PJ sont accompagnés par le guide

Taldek pose problème. Pour lui, il est impensable de vouloir négocier avec des assassins. Il évalue les PJ et, s'il les sent réticents, il s'esquive afin de prévenir ses amis colons par radio. Il indique la localisation de la communauté et les fermiers arrivent peu de temps après en landspeeder pour donner l'assaut (voir ci-dessus). Si les PJ réussissent à neutraliser Taldek, ils ont toute latitude pour négocier avec la communauté. Dans ce cas-là, le cyborg tente de quitter la planète afin d'informer son maître de la situation.

Du côté des droïds

Que se soit dans le calme de Venice ou durant le trajet en hyperespace vers Syl, les PJ ont la possibilité d'entendre la version des droïds, pour peu qu'ils comprennent qu'il ne s'agit pas d'ennemis. Jimmorr explique ce qu'il est, son histoire et ce qu'il connaît de l'IA. Il avoue ignorer le moyen de la combattre, ainsi que l'endroit où elle se trouve. La seule solution consisterait à retrouver la trace du chercheur qui permit la naissance de l'IA, si cela est encore possible vu le nombre de millénaires écoulés. Le cybride est prêt à s'engager au côté des joueurs, ainsi que le reste des droïds, pour lutter contre l'odieuse entité. D'ailleurs, Venice doit être désertée car le site est désormais connu de l'IA. Jimmorr demande aux PJ de ne pas divulguer son existence à d'autres non-droïds. Conscient d'être source de convoitise, il n'a pas envie de devenir une bête curieuse, objet de nombreux conflits. Il demande aussi qu'on lui fournisse un alibi plausible pour les supérieurs des PJ. Aux joueurs de se creuser la tête pour mettre au point un récit qui tienne la route, sinon Jimmorr baratine une histoire.

Retour à Syl

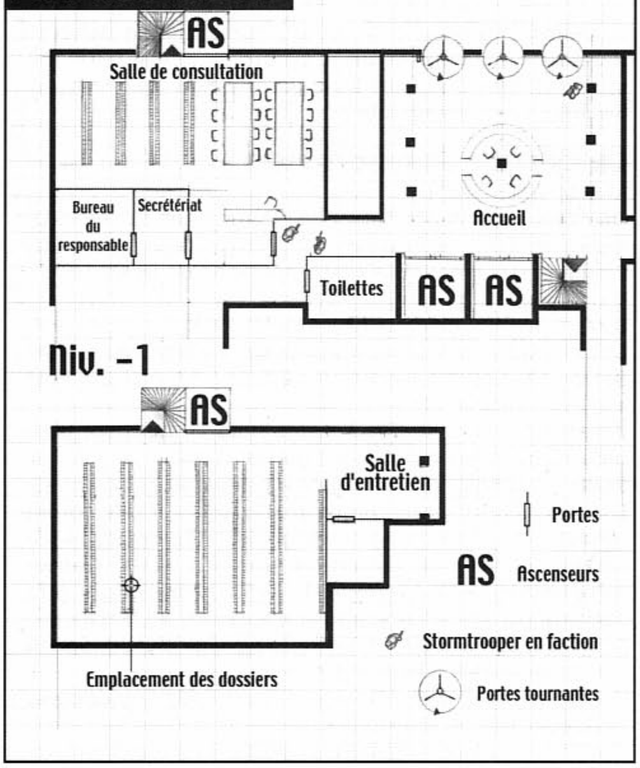
Dès leur retour, les PJ sont invités par le capitaine Murad à lui faire leur rapport. Le capitaine explique que le secret de la localisation de Syl est préservé au sein même de l'Alliance, afin d'éviter toute attaque impériale. Avant d'utiliser la planète comme foyer secret de la lutte pour la liberté dans ce secteur, les hauts dignitaires de la Rébellion exigent que l'Empire ne puisse pas la trouver

Et si... les PJ trahissent Jimmorr

Les PJ peuvent décider de révéler la réelle identité du cybride. Ce dernier est mis au secret en attendant l'arrivée d'éminents roboticiens rebelles chargés de l'étudier afin d'en comprendre les mécanismes. Les PJ apprennent vite son évasion. Ils gagnent 1 point du Côté Obscur mais aussi des ennemis implacables. Jamais plus ils ne pourront tourner le dos à un droïd sans crainte.



Les archives



simplement en fouillant de vieilles archives qui en parleraient. Mais tout laisse à penser que de telles archives seraient actuellement stockées dans l'ancienne préfecture sectorielle de Dablek VII.

Le capitaine Murad, au nom du Haut Commandement, charge les PJ de récupérer ces documents et de les ramener sur Syl. Qui sait, ils pourraient permettre d'en savoir un peu plus sur l'entité ou la faction qui a volé la flotte. Les PJ se voient offrir tout l'équipement dont ils pensent avoir besoin pour mener à bien leur mission. Les services de renseignements de l'Alliance leur communiquent toutes les données sur le lieu et les effectifs présents, ainsi que des informations partielles sur les systèmes de sécurité. Les PJ doivent planifier leur mission pour réussir à ramener les données. Au meneur de jeu de leur donner des renseignements qui peuvent leur servir de base pour imaginer un beau plan afin de voler les archives en douceur.

Une visite à Chang'an

La Rébellion se charge de fournir aux PJ ainsi qu'au vaisseau de transport des identités en règles, leur permettant de passer sans embûches les douanes impériales (une navette en orbite). À l'astroport, les PJ peuvent remarquer des râteliers à TIE. Ils connaissent l'adresse d'un abri où ils peuvent préparer leur coup, ainsi que d'un entrepôt équipé de landspeeders, fournis par le réseau local de la résistance. Les PJ ont cependant pour instructions de limiter les contacts avec la cellule locale de la Rébellion. Si, pour une raison importante (matériel vital pour le raid par exemple), ils doivent absolument la contacter, les PJ n'ont qu'à ouvrir un vasistas donnant sur le toit.

La planque se trouve en centre ville, à une dizaine de minutes à pied de l'astroport et autant du bâtiment municipal. Ce dernier est ouvert de 9 heure à 18 heure, tous les jours sauf en fin de semaine. Le service des archives se trouve au rez-de-chaussée, juste à côté de deux soldats de choc en faction, relevés toutes les six heures. Seul le personnel est habilité à pénétrer librement dans les locaux. Les visiteurs doivent prendre rendez-vous et décliner une identité ainsi qu'une adresse (vérifiées) pour accéder à la salle de consultation. Toutefois, s'il est possible de consulter les archives sur un moniteur, l'accès aux archives physiques (les cylindres noirs) est interdit. Lorsqu'une archive est consultée, la base du cylindre correspondant est mise en contact avec le réseau informatique local. Le soir, lorsque le service ferme, des alarmes volumétriques se mettent en marche. De plus, les alarmes des salles des archives sont reliées directement à un poste de gardes impériaux qui peuvent intervenir en 1D4 minutes n'importe où dans le bâtiment (le nombre de soldats est laissé à l'appréciation du meneur de jeu). Deux soldats de choc restent en plus en faction devant le bâtiment.

Le personnel du service des archives est constitué de :

1 • Le directeur
Carl Toureau est relégué ici en punition pour sa corruption. Il n'attend qu'une opportunité pour retrouver les bonnes grâces du gouverneur. Il ne fait rien de ses journées.

2 • Un documentaliste droïd
Il peut être circonvenu si les joueurs ont pensé à amener avec eux Jimmorr. Si c'est le cas, il demande à partir avec eux. Le droïd peut indiquer la localisation exacte des dossiers : sous-sol, références SESR-567-CC, emplacement 67A, allée 4.

3 • Une jeune secrétaire
Élise Kaal peut donner quelques informations (noms et grades...) sur les Impériaux travaillant en ce moment avec elle.

4 • Un garçon de salle
Alan Sawney est chargé de faire respecter le règlement et d'aider les chercheurs. Il peut lui aussi aider à localiser les données, mais moins vite que le droïd.

5 • Trois officiers impériaux chargés de collecter les données
Le capitaine Alec est chargé de repérer des informations qui pourraient s'avérer intéressantes pour l'Empire. Il est consciencieux mais pas zélé. Le lieutenant Ennis est un homme fatigué, qui attend la retraite. Au contraire, le lieutenant Rawn sort juste de l'école des officiers. Il s'attendait à une mission plus passionnante, mais il travaille

The music isn't over

Le cybride a été créé à partir de l'ADN de Jimmorr Ison, qui présente une certaine parenté avec le chanteur des Doors. Avec son groupe constitué de droïds, il continue à chanter. Pour agrémenter la partie, il est logique d'utiliser les magnifiques albums des Doors comme fond sonore. People are strange quand vous êtes un droïd !



Distribution

Se référer aux livres de base pour les caractéristiques (les pages sont celles de Star Wars D20) : troupes de choc (p.277), officier impérial (p.278), malfrats au service du cyborg (p.274 chapitre thug et p.277 pour les caractéristiques). Pour les différents robots, le MJ peut trouver quelques descriptions au chapitre quinze (p.281 à 295). Pour les caractéristiques qui suivent, tous les bonus sont inclus dans les valeurs.

Le cyborg numéro de série XTC 3005
(a.k.a "the killer on the road")

D6 : DEX 4D+2, Blaster lourd à répétition de bras 7D, Course à Pied 6D, Esquive 6D, SAV 2D+1, MEC 2D+1, Astrogation 3D+2, PER 2D, Recherche 8D, VIG 5D+1, TEC 2D, Programmation de Droïd 6D, Réparation de Droïd 6D ; armure 2D, blaster lourd à répétition dans le bras gauche dégâts 6D, vibro-lame.

D20 : Soldat niveau 9, 81VP/17WP, Initiative +7, Defense 27, Spd 20m / Str 24, Dex 17, Con 17, Int 14, Wis 10, Cha 10 / Saves : Fort +9, Ref +6, Will +3
Attacks : +10/+5 ranged (3d8, crit 19-20, heavy repeating blaster) ; rapid fire +8/+3/+3 ; +13/+8 melee (2D6+2, vibroblade).
Skills : Astrogate +7, Computer Use +6, Craft (droid programming) +7, Craft (droid repair) +7, Demolitions +7, Hide +6, Intimidate +5, Listen +3, Pilot +10, Repair +9, Search +11, Spot +4
Feats : soldier feats plus Armor Proficiency (heavy), WG Proficiency (special heavy repeating blaster), Point Blank Shot, Weapon Focus (heavy repeating blaster), Rapid Shot, Multishot, Improved Initiative, Track, Low Profile.
Accessories : improved sensor package, infrared vision, telescopic vision, sonic sensors.
Le XTC 3005 est un cyborg, un être humain qui a été transformé en machine. Cette origine lui permet de résister au pouvoir quasi magnétique qui empêche les purs robots de s'attaquer au cybride. Le charisme robotique incroyable de Jimmorr conduit l'IA à tenter de le faire détruire par des non-droïds. Incapable de ressentir la moindre émotion, le cyborg compte bien achever Jimmorr. En aucune façon le cyborg ne révèle quoi que ce soit d'utile. D'ailleurs il ne parle jamais aux PJ. C'est un adversaire redoutable.

Le cybride Jimmorr Ison
(a.k.a. "Wild Child")

D6 : DEX 3D, SAV 6D+1, MEC 3D, Astrogation 8D, PER 2D, Musique 9D, Persuasion 9D, VIG 2D+2, TEC 5D, Programmation de Droïd 10D, Réparation de Droïd 10D.

D20 : Noble niveau 12, 44VP/10WP, Initiative +2, Defense 22 (23 dodging), Spd 10m, 4 Force Points / Str 8, Dex 14, Con 10, Int 13, Wis 22, Cha 16 / Saves : Fort +4, Ref +8, Will +18.
Attacks : unarmed +8/+3 melee (1d3-1), hold-out blaster +11/+6 ranged (hold-out blaster 3d4).
Skills : Appraise +3, Astrogate +2, Bluff +11, Computer Use +6, Craft (droid programming) +8, Craft (droid repair) +7, Craft (engineering) +4, Diplomacy +18, Disable device +4, Entertain (singing) +19, Gather Information +12, Intimidate +5, Knowledge (life sciences) +8, Knowledge (physical sciences) +8, Repair +9, Sense motive +12, Read/Write Language (sylek), Speak Language (sylek), Treat Injury +8.
Feats : Iron Will, Dodge, Gearhead, Persuasive, Trustworthy, Force-Sensitive.
Jimmorr est profondément bon. Ce cybride libertaire rêve de pouvoir bâtir une société idéale où tous, qu'ils soient nés ou aient été créés, pourraient vivre heureux. Il attend son heure, préférant éviter tout contact avec l'IA. Jimmorr est un personnage décalé, l'équivalent d'un hippie et d'un bouddhiste zen. La violence l'insupporte. Généreux et à l'écoute des autres, il est prêt à aider ses "semblables" si le but lui semble juste. Il déploie tous ses efforts pour protéger la petite communauté de Venice. Physiquement, rien ne permet de le distinguer des humains. Unique cybride existant, il lui arrive d'avoir des moments de doute et de repli sur soi-même. Il reste convaincu que la musique peut faire passer un message d'amour et de paix universel.

aussi bien que possible. Il rêve d'actions d'éclat, dont l'attaque rebelle peut fournir le prétexte. Les trois officiers sont intègres et ne trahiront pas la cause impériale. Ils se relaient à l'accueil auprès d'Alan Sawney. Ils partent déjeuner ailleurs à midi.

Un élément indésirable

Pendant que les PJ complotent pour dérober les archives, le cyborg (s'il n'a pas été détruit) arrive sur Dablek VII avec de nouvelles instructions de l'IA, qui a appris la manœuvre des Rebelles. Le cyborg est là pour mettre la main sur les documents et accomplir sa mission initiale (abattre Jimmorr). Le cyborg se met à la recherche des PJ. Ces derniers peuvent être mis au courant qu'un étrange individu cherche des personnes répondant à leur description. Dès que le cyborg les localise, il les suit de loin et attend le bon moment pour attaquer. S'il se sent pris au piège, il cherche à fuir afin de revenir plus tard. Il engage quelques malfrats de bas étage afin d'avoir de la chair à canon à sacrifier en cas de coup dur.

Waiting for the '-Stab

Une fois en possession des documents, les PJ peuvent repartir vers Syl, poursuivis par quelques chasseurs TIE. En dépouillant les fichiers, ils obtiennent quelques réponses aux questions qu'ils se posent. Take it as it comes... le mois prochain !

Cyril Pasteau et Olivier Collin
Illustrations : Bertran Bès & Damien Vanderstraeten

Remerciements à Jim Morrison, Ray Manzarek, Robby Krieger et John Densmore, qui nous ont ouvert les portes de l'imagination.

Campagne Vampire (1/3)

Double Face

Cette aventure se déroule à Londres et nécessite donc quelques aménagements si vos PJ ne sont pas de cette ville. Il est également préférable d'avoir lu le Londres by Night du Backstab n°27 pour faire jouer ce scénario, notamment pour les PNJ, mais ce n'est en aucun cas une obligation. Le coté un peu linéaire de cette aventure n'est qu'apparent ; des joueurs curieux et réactifs auront tôt fait de briser cette linéarité pour obliger le meneur à improviser.



Synopsis

L'histoire débute lors du défilé de mode d'un des Toréadors les plus en vogue de Londres, au cours duquel un meurtre est sauvagement perpétré, mettant en péril la Mascarade. Aidés dans leur tâche par le célèbre archonte Toréador, Vidal Jarbeaux, les joueurs seront amenés à enquêter pour traquer un dangereux psychopathe. A la fin de cette aventure les conduira jusqu'en Irak à la recherche d'une mystérieuse vampire.



Introduction.
Londres Automne 2000.

Le tout Londres ainsi que de nombreux vampires de tous horizons et de tous les pays sont conviés au défilé de la dernière collection du flamboyant Toréador François de Liégencourt. Un de vos joueurs reçoit une lettre d'un mystérieux Radjah qui le convie à ce défilé. Cette missive est écrite à la plume, sur un papier de vieille et très bonne facture :

Cher enfant,
Il est temps pour toi de faire face à ton destin et d'honorer le clan qui t'a offert l'éternité. Le moment de l'affrontement final est proche et il est donc temps de baisser les masques. Tu trouveras des invitations pour un défilé qui aura lieu à Londres, le 28 octobre. Amène avec toi des amis de confiance car tu risques d'en avoir fort besoin. Garde cependant, pour ta propre sécurité, le silence sur les raisons qui t'ammènent à Londres.

Radjah

La lettre est effectivement accompagnée d'invitations pour ce fameux défilé, ainsi que d'un mandat international d'un montant de 10 000 $ et d'une chevalière ancienne, portant les armes des chevaliers de l'ordre de Malte. Des expertises éventuelles confirment que ce bijou date de la création de cet ordre. Vous devez choisir le joueur qui reçoit cette lettre : prenez dans cet ordre de préférence, un Brujah, un Caïtiff, un Toréador, un Gangrel ou bien en dernier choix un vampire d'un tout autre clan. Cette lettre fort mystérieuse devrait intriguer celui qui la recevra. Nul doute que ce dernier n'a pas idée de ce dont il s'agit. Renseignements pris, le dénommé Radjah est un vampire connu puisque c'est le primogène Brujah de la ville de Londres.

Un homme sombre

Un autre individu projette de se rendre à Londres pour ce défilé : un Ventrue antitribu, dénommé Dylan. C'est un vampire de la 6ème génération appartenant au Sabbat. Il est originaire de Londres, mais certains problèmes l'ont obligé à s'exiler aux États-Unis. Dylan est l'un des vampires sur la Liste Rouge de la Camarilla. Cette liste dénombre les dix vampires ou créatures surnaturelles les plus recherchées par la Camarilla. L'histoire de Dylan est celle d'une longue descente aux enfers : lors de la Seconde Guerre Mondiale, il perdit d'abord son père, puis sa mère, tous deux assassinés par des vampires. Ces deux meurtres le poussèrent à devenir un chasseur de vampires. Dylan attira alors l'attention de Katherine, une infernaliste du Sabbat, qui lui apprit les faiblesses des vampires et le manipula afin de détruire certains de ses ennemis. Jour après jour, Katherine tenta de le corrompre mais pour lui, seule comptait la vengeance. Quand Katherine lui révéla qui elle était, Dylan devint fou et parvint à lui planter un pieu dans le cœur. Dérangé, il ne put en finir avec elle mais cette nuit il avait décidé d'en découdre avec ces créatures nocturnes. La nuit, les bombardements allemands lui permirent de traquer sans relâche ses ennemis surnaturels et il tua beaucoup de vampires. Lady Anne avait vu depuis longtemps en Dylan un danger et elle envoya des Assamites pour se débarrasser de lui. Ces tueurs trouvèrent la mort dans l'explosion d'une bombe, sans avoir pu accomplir leur mission. À partir de cet événement, Lady Anne interdit aux autres caïnites de la ville d'entrer en contact de quelle manière que ce soit avec Dylan, lui assurant ainsi une certaine protection. Peu après ces événements Dylan fut étreint par un ancien Ventrue qui le laissa à son sort. C'est à Paris que Dylan rentra dans le Sabbat pour ne jamais plus le quitter. C'est aussi dans le Sabbat qu'il renoua des relations avec Katherine, qui fût son précepteur diabolique pendant des années. Tous deux vouèrent alors leur âme aux forces démoniaques. John Dee a usé de son influence pour mettre Dylan sur la Liste Rouge. Il sait que Dylan est dangereux puisqu'il a tué il y a quelques années un Tremere influent et relativement puissant. Il pense aussi que l'ordre de Lady Anne de le laisser en paix prouve qu'elle et Dylan sont alliés. Prouver cela devant le cercle intérieur serait la fin du règne de Lady Anne, et un avancement considérable dans les plans de John Dee.

Nourrissant de sombres desseins

Dylan est un homme sous influence : manipulé par le Sabbat, par son amante. Il n'en reste pas moins un homme dangereux, qui a décidé depuis peu de prendre sa revanche sur les vampires de Londres. Un Londres dévasté, en proie aux flammes et aux démons, voilà son vœu le plus cher. Dylan projette donc de revenir sur Londres car il désire se venger de Dee, qu'il sait être responsable de l'acharnement dont fait preuve la Camarilla à son égard. C'est sous l'apparence de Vidal Jarbeaux, un célèbre archonte Toréador, qu'il compte remettre les pieds dans sa ville natale. Son but est d'attirer l'attention de Jarbeaux et de Madame Guil (la Justicar toréador) sur Londres, en se pavanant dans une réunion caïnite de Londres qu'il sait être remplie pour l'occasion de Toréadors parisiens. Il désire également profiter de sa couverture pour convaincre quelques vampires de la ville à le suivre en Irak, à la recherche d'une ancienne Baali. Depuis longtemps Dylan converse avec un Démon majeur du nom de Hanashiel. Celui-ci lui promet de l'aider à se venger, si Dylan délivre une Baali endormie depuis plusieurs siècles dans un endroit proche de ce qui était la superbe Babylone.

Pour de plus amples renseignements sur l'histoire de Dylan, voir The Kindred most wanted, supplément en anglais pour Vampire.

Où se trouve Radjah ?

Le joueur qui a reçu la lettre d'invitation pour le défilé essaiera sûrement de prendre contact avec Radjah mais celui-ci reste introuvable. Pas d'adresse, de numéro de téléphone ou toute autre indication. Il est possible de chercher des renseignements auprès des vampires de Londres, qui indiqueront que c'est un vampire mystérieux que l'on suppose vieux de plusieurs siècles. Il n'est présent que lors des réunions du primogène. Personne n'a l'air de le connaître personnellement, mais tous s'accordent à dire que c'est un personnage important de Londres et de la Camarilla. Chacun des vampires interrogé indiquera que la seule personne connaissant la façon de le contacter est la régente Lady Anne. Même s'ils interrogent Lady Anne, ils n'auront pas plus de succès car elle promettra seulement de faire part à Radjah du fait qu'ils désirent le rencontrer. Le Brujah demeurera introuvable pendant tout le scénario, quels que soient les efforts des PJ.

Le Défilé de mode

François de Liégencourt est un génie... un génie de la mode, certes, mais une génie tout de même. Le défilé de ce soir est la présentation de sa nouvelle collection. Tous les vampires influents de Londres seront là pour saluer son travail. De nombreux vampires de tous les coins du monde, pour l'essentiel du clan Toréador (surtout de Paris) sont également présents. Parmi les personnalités notables on peut citer, outre l'hôte de la soirée, Tysaura del Castille venue avec tout ce que Londres compte de Toréadors et d'esthètes. Tysaura est très fière de François et veut tout faire pour que cette soirée soit une consécration pour son protégé, aussi a-t-elle confié la sécurité de la



soirée à Billy Chan, un autre infant de confiance, ainsi qu'à un des fils du prévôt. Tous deux secondés par de nombreuses goules. Lady Anne fait une visite éclair, accompagnée de Joshua Trinks (prévôt de Londres) mais ne reste pas lors du défilé. Sont également présents une grande partie des Ventrue qui apprécient ce genre de soirée pour discuter affaires. Ensuite, libre à vous d'intégrer d'autres vampires de Londres parmi ceux présents lors du défilé.
La soirée débute vers 22 heures par un petit cocktail qui mélange allègrement vampires et personnalités de la Jet Set londonienne. Il n'y a donc rien qui permette de distinguer cette soirée d'une autre réunion mondaine. Sont présents nombre de journalistes, notables, politiques, membres du show biz. Liégencourt s'active autour de ses modèles et de ses couturiers, pour s'assurer que le spectacle prévu pour 23 heures 30 environ soit parfait.

L'arrivée de Jarbeaux

C'est un des événements marquant de la soirée. Vidal Jarbeaux, qui est l'un des plus célèbres archontes de la Camarilla, arrive en effet dans la soirée. La nouvelle de son arrivée se répand comme une traînée de poudre, mettant toute la communauté Toréador en ébullition, notamment Tysaura qui exulte littéralement de savoir que la renommée de son protégé est arrivée jusqu'aux oreilles d'une personnalité comme l'Archonte. Toute le monde ou presque connaît Jarbeaux et beaucoup se pressent, ne serait-ce que pour l'apercevoir. Ce n'est évidemment pas Jarbeaux qui fait l'honneur de se rendre à ce défilé, mais bel et bien Dylan qui grâce à sa Vicissitude à pris les traits de l'Archonte pour revenir à Londres. Jarbeaux/Dylan, soucieux de jouer au mieux son personnage va donc rendre hommage à Lady Anne et se présenter à elle. C'est un moment de vérité pour Dylan, mais lors de l'échange des salutations la Régente ne remarquera rien. La soirée continue donc à battre son plein, alors que Jarbeaux/Dylan semble bel et bien voler la vedette à Liégencourt.

Une réputation qui le précède

Il y a peu de chances que Dylan soit beaucoup questionné. Jarbeaux est un personnage important de la Camarilla et peu de vampires sensés s'aventureraient à mettre sa parole en doute. Vidal Jarbeaux est connu pour être le chef des Archontes toréadors, et le bras droit de Madame Guil. C'est un homme d'une quarantaine d'années, toujours tiré à quatre épingles et particulièrement séduisant. Jarbeaux est un espion, un roi du déguisement au comportement toujours énigmatique. Son efficacité est louée de tous dans la Camarilla. Pas étonnant, dès lors, que le cercle intérieur lui-même l'ait chargé d'enquêter sur Madame Guil, sa propre Justicar. Beaucoup de vampires savent que Londres est dans une situation précaire en raison des luttes ouvertes entre Ventrue et Tremere. L'arrivée de Jarbeaux fait craindre que la Justicar ne s'intéresse de trop près à la ville. Dylan sait que prendre l'identité du célèbre Archonte ne va pas manquer d'attirer son attention sur la ville. Dylan place ses pièces en jouant serré.

Petits événements

Quelques autres événements secondaires peuvent émailler l'avant-défilé. À vous de choisir ceux que vous désirez prendre en compte, puisqu'ils font intervenir des PNJ tirés du *Londres by Night* du Backstab n°27.

- Joli fête !
Patrick, qui est le fils et la goule de Calicia, une Malkavian, a dérobé l'invitation de sa mère. Ce gros balourd vient à la soirée avec quelques amis un peu éméchés. Les vampires présents reconnaissent Patrick et ne prêtent guère attention à une goule de Malkavian. Il fait tout de même sensation auprès de cette belle assistance en urinant dans la sangria, et en signifiant à une des serveuses qu'il la trouve très à son goût. C'est sa mère, en robe de chambre et bigoudis, qui se charge de ramener le rejeton chez lui par les oreilles.

- La vision d'Isa
Une jeune Toréador du nom d'Isa, qui est elle aussi une artiste reconnue de la place londonienne, parle de sa dernière œuvre qu'elle a réalisée à la suite d'une de ses fréquentes visions. Isa parle d'un fabuleux brasier, ainsi que d'une horde de démons sortant du ventre de la terre. Ce récit amuse beaucoup Jarbeaux/Dylan, qui prédit à l'artiste un bel avenir en tant que voyante. Cette réflexion a pour effet de mettre en déroute la timide et réservée Toréador. À moins qu'une autre vision n'ait troublé sa quiétude...





- Altercation entre Sonny Steelgrave et Andrew Tufter
Ces deux Ventrues ont une discussion animée qui porte sur les méthodes de Steelgrave. Tufter lâche le mot qui fait mal en traitant Steelgrave de mafieux. La situation semble prête à dégénérer alors que les gorilles des deux hommes s'affrontent du regard. Les joueurs peuvent essayer de régler le problème et de désamorcer la situation. S'ils interviennent, ils attirent l'attention du pseudo Archonte.

- Votre invitation...
On s'échauffe à l'entrée et le service de sécurité est sur les dents à l'arrivée de Jason Wheel, Brujah et perturbateur notoire, qui même s'il n'est pas invité désire profiter de la fête. Les joueurs peuvent intervenir ici aussi pour empêcher les choses de dégénérer.

Le défilé

Le défilé commence à l'heure et tout le monde prend place. La collection de Liégencourt est présentée et bientôt un sentiment d'approbation parcourt l'assistance, car elle est effectivement époustouflante. Les Toréadors, dont Tysaura, la primogène du clan, sont aux anges. Le succès est complet... pas tout à fait.



Un autre sinistre individu s'est invité à la fête. Son nom ? Colonel Harry Oppenheimer, Toréador antitribu de la 9ème génération. Oppenheimer est affilié à une meute du Sabbat qui opère en ville mais il est plutôt du genre solitaire. Cet ancien nazi est un dangereux tueur psychopathe qui depuis des mois perpétue d'horribles meurtres et terrorise la ville. Le Colonel aime qu'on parle de ses meurtres dans les médias, son obsession va trouver un aboutissement ce soir-là, grâce à un coup de maître.

Iriana Vlasky est une jeune top-model dont on parle beaucoup dans le milieu de la mode : c'est une étoile montante. C'est pour sa beauté et sa renommée naissante qu'elle a été choisie par de Liégencourt pour être le mannequin star du défilé. C'est également pour sa beauté que Oppenheimer l'attire dans ses rets. Usant de sa Présence, il l'attire à part à un moment opportun du défilé.

L'assistance sent un petit moment de tension alors que le défilé touche à sa fin. Dans les coulisses c'est la panique, car Iriana est introuvable. Or elle doit clôturer le défilé en robe de mariée aux bras de François. Les personnages peuvent faire un jet de Perception + Vigilance (difficulté 7) pour constater que quelques gouttes de sang tombent du plafond. Un bruit sourd se fait entendre : un corps chute sur l'estrade. Tout le monde regarde horrifié le corps et le visage de la jeune modèle, affreusement mutilés. Si les joueurs ont pu s'apercevoir de quelque chose un peu avant, ils ont la chance de ne pas se retrouver dans la nuée de gens paniqués.

À la poursuite du tueur

La foule complètement paniquée rend difficile la progression de toute personne se lançant à la poursuite du tueur. La vue d'Iriana semble en effet écarter l'hypothèse du suicide. Peu d'autres vampires réagissent. Tysaura essaye de calmer l'assemblée avec sa Présence. Toute l'assemblée caïnite est abasourdie. Liégencourt est quant à lui dans les coulisses, au bord de la frénésie. Jarbeaux/Dylan reste lui aussi sans voix, car cela ne faisait absolument pas partie de ses plans. Il sera difficile pour quiconque de suivre Oppenheimer : il avait tout préparé et quand le coup de théâtre a retenti, il était déjà bien loin.

Des indices ?

Oppenheimer est un homme consciencieux et n'a rien laissé au hasard. Les PJ auront beau tout fouiller de fond en comble, le tueur s'est bel et bien évanoui. Un examen des lieux ne donne pas plus de réponses. Tout ce que les PJ ou d'autres peuvent trouver, c'est un mini-treuil commandé à distance qui a servi à lâcher la malheureuse sur la scène.
Alors que le calme semble revenu, une goule vient chercher les joueurs qui seraient en train d'enquêter : Jarbeaux/Dylan veut voir tout le monde dans la grande salle. Vos joueurs ont pu réagir avant le défilé, pendant un des incidents, ou bien au moment du meurtre. Toujours est-il que Dylan les a remarqués et pense avoir trouvé en ces fougueux vampires de l'aide pour accomplir ses desseins. Si c'est le cas, le fait que le groupe ne soit pas de la ville l'incite à les recruter. Il les charge de recueillir témoignages, indices, et de lui en faire rapport.

Plusieurs solutions s'offrent aux PJ

- Un examen psychométrique sur la victime s'impose. Dylan s'exécute pour donner le change en tant que Jarbeaux, et également pour savoir qui a fait cette petite plaisanterie. Un joueur qui s'y essaye doit réussir un jet de conscience difficulté 8 ou perdre un point d'Humanité à la vision des affreuses tortures que la victime a subi. Cette pénible épreuve permet cependant d'avoir le visage du meurtrier, ainsi que la certitude qu'il utilise la Vicissitude (jet de Perception + Occultisme, difficulté 8 pour le remarquer).
- Questionner des personnes. Cela n'apporte pas grand chose, les témoignages n'étant jamais concordants ni très clairs. Pourtant quelqu'un l'a vu : Elizabeth, une jeune Nosfératu, a vu un homme s'échapper en voiture peu avant l'émeute et elle a le numéro d'immatriculation. Elle fait spontanément cet aveu à un joueur qu'elle prend à part.
- Si elles sont visionnées, les caméras de surveillance permettent de suivre la fuite du meurtrier. Sur un film apparaît même de façon nette le visage du tueur.

Une piste encore chaude

Une fois le rapport fait à Jarbeaux/Dylan, celui-ci demande aux PJ de l'accompagner dans sa traque. Ils suivront vraisemblablement la piste de la voiture. Après diverses investigations, on peut retrouver cette voiture abandonnée sur les quais de la Tamise. Jarbeaux/Dylan semble perplexe. Même s'il est tôt dans la soirée, il demande aux PJ de rejoindre leur refuge pour la nuit, et de le retrouver le lendemain



pour finir cette chasse. Les PJ peuvent continuer tout de même l'enquête, mais il n'y a aucune chance pour qu'ils trouvent autre chose. Dylan a quant à lui des ressources, notamment un don qui lui permet de traquer efficacement des personnes. Il compte rendre une petite visite à ce meurtrier et ne tarde pas à le trouver, alors que le Colonel se réjouit de cette magnifique soirée dans son refuge.

Comme on se retrouve...

Dylan ne fait pas beaucoup de manières et si la première rencontre entre les deux hommes prend d'abord des allures d'affrontement (rappelons qu'Oppenheimer se trouve dans son refuge), Dylan le persuade vite qu'ils servent la même cause : celle du Sabbat. Dylan joue de son rôle d'ancien et d'une position dominante dans la secte pour en savoir plus sur les motivations d'Oppenheimer et sur les agissements de la meute d'Antonio. Dylan en arrive finalement à conclure un marché avec l'allemand, après lui avoir fait croire assez facilement que certains membres la Camarilla sont sur sa piste (après tout, il l'a très facilement découvert). Dylan a besoin de sbires pour aller en Irak réveiller une Baali. Le fait que la vampire dorme en territoire Assamite ne rassure pas Dylan, pas plus que la perspective de nourrir lui-même cette belle au bois dormant. Dylan propose de brouiller les pistes en laissant croire que c'est Oppenheimer qui s'apprête à réveiller cette Baali. L'infernaliste possède un livre ancien en langue d'Elba (babylonien, langue de prédilection des Baali), donnant des indices sur l'endroit où se trouve la Baali. Il suffira pour Oppenheimer d'organiser une mort qui lui laisserait le champ libre pour longtemps. Les indices laissés appuieront l'hypothèse que le tueur avait pour projet de réveiller cette créature démoniaque. Oppenheimer accepte et propose même de mettre son serviteur en guise d'appât. À charge de Dylan de rameuter les pigeons.

Traquenard

Dylan retrouve les PJ à un endroit convenu en début de soirée. Avec beaucoup de flegme, il leur annonce qu'il a trouvé ce qu'il pense être le refuge du tueur. Voilà donc partie l'équipe composée des joueurs et de Jarbeaux/Dylan, décidée à mettre fin aux agissements du psychopathe. Le refuge d'Oppenheimer est une maison bourgeoise avec un parc, dans la proche banlieue londonienne. Les joueurs arrivent sur les lieux mais rien ne semble indiquer que quelqu'un habite cette demeure. Ils peuvent vouloir rentrer dans la maison, et Jarbeaux/Dylan ne les en empêchera guère. Il les préviendra seulement que plusieurs systèmes de détection sont installés dans le parc et qu'il faut être prudents pour ne pas alerter l'homme (le meneur devra détailler s'il le désire ce système). Jarbeaux/Dylan sait qu'il n'y a personne et préfère laisser aux joueurs le soin de faire des découvertes. La maison est sur deux étages et possède un sous-sol. L'examen des étages indique que la maison n'est pas occupée depuis longtemps, hormis quelques pièces. Il y a fort à parier que le tueur ait pris possession de cette maison après avoir pris soin d'éliminer son propriétaire. Le sous-sol est bloqué par une lourde porte blindée. Un jet de Perception + Sécurité (difficulté 7) indique que la porte est piégée. Des explosifs sont placés pour accueillir tout invité indésirable s'il ne réussit pas un jet de Dextérité + Sécurité/Explosifs (difficulté 8). Si ce dernier jet est un échec, il n'y a pourtant pas d'explosion (?). Le sous-sol est un repaire de fou furieux qui mêle photos, plans de la ville, bocaux aux contenus répugnants et affiches de propagande nazi. Une recherche minutieuse permet de trouver de nombreux indices sur les meurtres perpétrés par Oppenheimer, ainsi que des restes humains, du matériel de torture et le fameux livre en langue totalement incompréhensible (Intelligence + Occultisme, difficulté 7 pour déterminer que la langue est de l'Elba). Sont également trouvés des indices portant sur un forfait que l'homme s'apprête à perpétrer, et qui semble concerner un religieux influent : l'évêque de Westminster. Jarbeaux/Dylan, à la vue du livre qu'on

Dans l'antre de la folie

Le repaire du tueur grouille d'indices. Oppenheimer a en effet laissé en évidence des coupures de journaux parlant de ses méfaits. Si les vampires sont sur Londres, ou lisent la presse internationale, ils auront tôt fait d'attribuer la série de meurtres quasi rituels perpétrés à Londres ces dernier mois à l'individu responsable du meurtre du défilé.

lui ramène, prend un air perplexe et anxieux afin de donner l'impression que la découverte est de taille. Toujours est il qu'il faut mettre la main sur son présumé propriétaire.

Deux solutions s'offrent aux joueurs : attendre patiemment en planque devant le refuge, ou essayer d'aller enquêter et peut-être empêcher le meurtre d'un religieux pouvant s'avérer lourd de conséquences pour la Mascarade. Jarbeaux/Dylan refuse de quitter le refuge et désire rester à surveiller la maison. Les joueurs peuvent décider de partir, mais ils mèneront l'enquête sur le futur crime pour rien car Oppenheimer ne tentera rien ce soir. Vers 3 heures, ils reçoivent un coup de téléphone de Jarbeaux/Dylan qui leur annonce que l'individu est revenu chez lui. Si les joueurs ne partent pas, le serviteur du Colonel qui a maintenant ses traits grâce à la Vicissitude rentre à son refuge. Il gare une mercedes devant sa maison, puis rentre. Quelque soit la méthode, Jarbeaux veut que l'on neutralise l'individu. Dylan et Oppenheimer se sont entendus : pendant l'échauffourée, le faux colonel doit mourir.

Jarbeaux donne donc ses consignes et commande l'assaut. Les PJ, accompagnés de l'Archonte, entrent dans la demeure et investissent le sous-sol. Le Colonel est assis à son bureau, vêtu d'un long imper et tournant le dos à l'entrée. Il ne semble pas perturbé par la présence des intrus. Après diverses exhortations il se retourne. Surprise ! Il porte un gilet truffé d'explosifs et tient une commande à la main. Il commence à insulter les joueurs en allemand, en leur vociférant qu'ils ne l'auront pas vivant. Pour Dylan, rien de cela n'était prévu et tout commence à sentir très mauvais, mais il reste calme comme le serait certainement Jarbeaux. Les PJ peuvent réagir et n'auront pas de mal à neutraliser le faux colonel. Le problème est que sa commande ne contrôle rien et c'est Oppenheimer qui, par caméra, observe la scène et déclenchera l'explosion. L'expression de surprise du pétard humain, aperçue avec un jet de Perception + Empathie (difficulté 7), ne laisse pas de doute sur le fait que c'est bel et bien une personne extérieure qui a déclenché les explosifs. Une fois le mécanisme déclenché, les joueurs n'ont qu'un round pour se mettre à l'abri. Ils pourront se réfugier derrière la porte blindée du sous-sol par exemple (Jet de Force + Athlétisme difficulté 6, cinq succès nécessaires sur un jet étendu). Il est possible de désamorcer les explosifs directement sur l'homme (Dextérité + Explosifs difficulté 9, trois réussites nécessaires sur un jet étendu). L'explosion inflige 25 dés de dégâts normaux de plein fouet (12 si on est abrité) et ne manquera pas d'ensevelir les personnes qui auront eu l'imprudence de rester au sous-sol.

Oppenheimer ne pouvait pas se résoudre à mourir comme un faible, et cela même si cette mort n'était que théâtrale. Il était juste convenu que son serviteur devait mourir et le colonel n'avait de toute façon pas confiance en ce Dylan.

Récompense :

Cette aventure n'est que l'introduction de ce qui attend les PJ. Il est cependant conseillé de les récompenser pour leurs initiatives et le danger encouru. 5 à 6 points d'expérience semble être une bonne base pour ce premier chapitre.



Épilogue ?

Une fois que l'explosion a eu lieu et la colère de Jarbeaux/Dylan passée, ce dernier demande aux PJ (survivants ?) de le suivre, car il a une importante révélation à leur faire. Il les convie donc dans son refuge, qui est une chambre d'hôtel de luxe du centre de Londres. Son plan avec Oppenheimer n'a pas fonctionné, mais il sait comment retourner la situation à son avantage. Il annonce en effet aux PJ que le tueur qui a sévi au défilé et qui a bien manqué de les tuer, n'est pas mort dans l'explosion. Il poursuit : 'cet homme se nomme Dylan, c'est un infernaliste recherché par la Camarilla, j'ai besoin de vous pour le traquer jusqu'au repaire de cette Baali, situé selon ce livre en Irak. Je représente la Justicar Toréador et je vous demande de me suivre pour tenter de stopper ce fou'.

Comment refuser une telle offre ?

Les protagonistes

Voici quelques-uns uns des PNJ pour lesquels il vous sera utile de posséder des caractéristiques.

Dylan

Ventrue antitribu
Sire : Gotsdam
Nature : Déviant
Attitude : Rebelle
Génération : 6ème
Age apparent : la vingtaine

Force 6, Dextérité 4, Vigueur 5
Charisme 5, Manipulation 4, Apparence 6
Perception 4, Intelligence 4, Astuce 5

Talents : Vigilance 2, Bagarre 2, Diplomatie 1, Esquive 2, Empathie 3, Intimidation 1, Commandement 2, Connaissance de la rue 1, Recherche 3.

Aptitudes : Conduite 2, Armes à feux 2, Interrogatoire 3, Mascarade 2, Méditation 1, Mêlée 5, Procédures policières 2, Sécurité 2, Furtivité 3.

Connaissances : Main noire 2, Camarilla 1, Histoire 1, Investigation 3, Connaissance des vampires 3, Linguistique 3, Médecine 2, Occultisme 4, Sabbat 3.

Disciplines : Auspex 4, Célérité 2, Daimonon 5, Domination 2, Force d'âme 5, Dissimulation 3, Obténébration 3, Puissance 1, Présence 3, Thaumaturgie noire 3 (Chains of pleasure 3, Fires of Inferno 2), Vicissitude 3.

Pouvoirs démoniaques : Dylan a obtenu ses pouvoirs en accomplissant certains forfaits pour les forces démoniaques. Comme à chaque fois dans ce genre de marché, il y a perdu un peu de son âme.

Psychic tracker : ce don permet de retrouver quelqu'un à coup sûr. Même s'il ne permet pas de savoir exactement où la personne se trouve, il permet à son possesseur de savoir quand il se rapproche de sa proie. Ce pouvoir coûte un point de sang par heure d'utilisation.

Teleportation : ce pouvoir permet à son possesseur de se téléporter instantanément jusqu'à une distance de cinquante mètres. Il n'est pas nécessaire de connaître son point d'arrivée pour l'utiliser. Ce pouvoir coûte un point de sang et de Volonté à activer.

Two dimensional : le personnage n'existe plus qu'en deux dimensions. Cela permet de petites fantaisies, comme la possibilité de littéralement glisser sous une porte ou de longer les murs. Il est toujours possible d'interagir avec l'espace en trois dimensions. Cela coûte un point de sang pour activer ce don.

Historiques : Statut Main noire 3, Contacts 2, Troupeau 1, Ressources 3.

Volonté : 8

Voie : Evil revelations 7

Description : jeune homme à la beauté surnaturelle, aux yeux bleus et aux cheveux blonds portés longs. Il a toujours un sourire narquois accroché à son visage.

Colonel Harry Oppenheimer

Toréador antitribu
Nature : Psychopathe
Attitude : Paranoïaque
Génération : 9ème
Age apparent : la cinquantaine

Force 3, Dextérité 3, Vigueur 4
Charisme 2, Manipulation 4, Apparence 2
Perception 3, Intelligence 3, Astuce 4

Talents : Vigilance 3, Bagarre 2, Esquive 3, Empathie 2, Intimidation 3, Commandement 3, Subterfuge 1.

Aptitudes : Explosifs 4, Armes à feux 2, Torture 3, Mêlée1, Sécurité 3, Furtivité 3, Etiquette 2.

Connaissances : Investigation 3, Linguistique 1, Médecine 2, Occultisme 1, Sciences 3.

Disciplines : Auspex 2, Célérité 2, Dissimulation 3, Présence 4, Vicissitude 3.

Historiques : Contacts 3, Alliés 2, Ressources 3, Servants 1.

Volonté : 7

Voie des métamorphoses : 6

Description : visage dur, buriné et mâchoire carrée. Oppenheimer a les cheveux gris coupés très courts. Il porte des vêtements pratiques et robustes, et affectionne un vieil imper en cuir élimé.

Serviteur d'Oppenheimer

livre de base p 273. Caractéristiques d'un criminel.

Auteurs : Cédric Magot et Alain Duwez
Illustrations : Anne Rouvin

La Chute

Où les personnages, partis pour sauter en parachute, vont participer à la Chute — la mythique, celle qui concerna nos ancêtres Adam et Eve. Un problème de communication. Cela fait, les joueurs devront connaître leurs classiques pour tirer leur épingle de la seconde partie du scénario, qui va les mêler aux problèmes de Blanche Neige et de sa méchante belle-mère. Une autre histoire de pomme, toujours aussi empoisonnée.



Synopsis

Ce scénario est articulé en deux crises. La première est conclue par une RSVP (Cf. Des Recettes de la Folie), à l'accomplissement de quoi les personnages ne font que changer de délire. La seconde se termine par une PSVR, où les personnages retrouvent la réalité, quasiment au point de départ. Comme il n'y a pas d'explication à leur mésaventure, sinon un drôle de rêve tout éveillé, le meneur de jeu a toute liberté de continuer sur le même thème, et de concocter la suite d'une véritable campagne.



Hystoire de Fou

Les personnages

Les personnages sont tous des gens assez jeunes (entre vingt et trente ans), d'une situation financière suffisamment aisée pour leur permettre un loisir onéreux, et avant tout "sportif". Pour être vraisemblable, veillez à ce qu'ils aient au moins 11 en Constitution. Cela dit, ils sont libres de leur profession ou occupation dans la vie.

Leur point commun est de s'être tous récemment inscrits à un club de parachutisme, pour pratiquer ce sport en amateur. Les premières séances n'ont été que de l'entraînement au sol, théorie et pratique ; puis ils ont effectué un premier saut *accompagné,* avec l'un des moniteurs du club ; voici enfin venu le grand jour : celui de leur premier saut *tout seul.* C'est ici que commence véritablement le jeu, ce qui précède n'étant décrit que sous forme de background.

Quelle que soit leur profession véritable, les personnages doivent tous prendre Parachutisme en compétence professionnelle (Constitution, base 0).

Le club

Le club est situé sur l'aire d'un petit aérodrome, le genre de terrain d'aviation que n'utilisent pratiquement que des avions privés, situé aux environs d'une grande ville. Nous l'appellerons le *Club de Parachutisme des Anges* (CPA). Ses responsables se nomment Adam King et Eve Darnier. Ils en sont également les instructeurs. L'avion utilisé est un vieux bimoteur DC12, piloté par un certain Roger Lecomte, retraité de l'armée de l'air. Par ailleurs, le club a recours aux structures de l'aérodrome, mécaniciens, techniciens, etc.

Adam King et Eve Darnier sont fiancés. Ils comptent bientôt se marier. Ils ont tous les deux dans les trente ans. Lui est blond aux yeux bleus, et elle brune aux yeux sombres. Ils sont sportifs, jeunes et beaux.

Décrivez tout cela aux joueurs tandis qu'ils créent leurs personnages. Puis le jeu ne commence réellement que dans l'avion.

Dans l'avion

La porte latérale du DC12 vient de s'ouvrir : tout en bas s'étend le patchwork vert et brun de la campagne. Adam King et Eve Darnier sont tous les deux à bord. Les PJ, vêtus d'une combinaison de saut et casqués, viennent de sangler leurs parachutes. "Ça va être à vous dans un moment, annonce Adam King, dès que nous recevons le feu vert d'en bas."

C'est alors que survient le premier problème. Eve Darnier annonce soudain : "Roger ne reçoit plus rien… La radio est en panne, on ne peut plus communiquer !" La consternation s'ensuit, mais est vite tempérée par Adam King. L'instructeur sort un téléphone portable de sa poche. "On communiquera toujours, assure-t-il, ce ne sont pas les moyens qui manquent." Il compose un numéro et déclare bientôt dans l'appareil : "Allô ? ici Adam King. Nous attendons votre feu vert pour larguer nos élèves, mais nous avons un problème de radio. Rappelez-moi sur mon portable au 06 01 01 01 01." Il répète à plusieurs reprises ce numéro insolite, pour être sûr qu'il est bien enregistré. Deux minutes plus tard, le portable sonne. "Allô ?, fait Adam King, OK Feu vert. Paré à larguer…"

C'est maintenant que les personnages doivent y aller, et sauter dans le vide l'un après l'autre…

Alternatives : la radio en panne et le coup du portable peuvent faire tiquer les joueurs et les dissuader de sauter en fin de compte. Si c'est le cas, c'est tout l'avion qui tombe en panne, et soit les PJ se décident à sauter, soit ils s'écrasent avec l'avion. Ils commenceront alors la première crise avec un choc profond.

La Chute

Dès qu'ils touchent le sol, les PJ sont recouverts par leurs parachutes, comme un grand drap qui les enveloppe. Le temps de s'en dépêtrer, et ils constatent qu'ils se trouvent au milieu d'une sorte d'immense jardin aux allées rectilignes, bordé dans le lointain par des balustres de marbre, comme une terrasse. Dans le ciel tout bleu, plus trace de l'avion.

Le jardin est un potager entièrement consacré à d'énormes choux verts. Parviennent alors des vagissements, et les personnages découvrent qu'ils s'agit de bébés — nichés au cœur des choux ! Dans certains, il n'y a que la tête et les épaules qui dépassent, d'autres ont des bébés complets, avec les jambes qui gigotent. Ce sont tous des garçons.

C'est à cette vision que les mots de démence font irruption dans la tête des personnages. Ils peuvent entrer en crise.

Les Limbes

Le grand jardin potager s'appelle les *Limbes*. En vérité, ce n'est pas une terrasse, mais une grande plate-forme flottante, surplombant une mer de nuages. On peut le constater depuis la balustrade de marbre. Cette dernière fait tout le tour du jardin et empêche de tomber dans le vide.

Dans sa totalité, le jardin des Limbes a la forme d'un 8. L'une des boucles est consacrée aux choux produisant des bébés mâles ; la boucle opposée produit des roses, avec des petites filles. L'intersection du 8 est constituée d'un pont, ouvrage également de marbre, et surplombant pareillement le vide. Sous le pont, toutefois, il y a une trouée dans la mer de nuages, laissant voir le sol, environ deux mille mètres plus bas : un sol de campagne, vallonné et verdoyant.

Hormis les bébés, les seules habitantes du lieu sont des "cigognes". Physiquement, elles sont de taille normale. Leur particularité (entre autres) est qu'elles parlent. De fait, les personnages auront à peine commencé à s'aventurer parmi les choux, qu'ils verront arriver une cigogne à tire d'aile, se poser près d'eux et engager la conversation. C'est ainsi, d'une manière générale, qu'ils obtiendront les renseignements suivants.

- C'est dans les Limbes que naissent les bébés, dans un chou pour les garçons, dans une rose pour les filles. Quand ils sont jugés à maturité, les cigognes les emportent et vont les livrer à leurs futurs parents.

- Toute cette industrie appartient au *Patron*. On l'appelle aussi le *Gentil Monsieur.* Les cigognes ne savent pas où il se trouve réellement, mais on entend parfois sa voix, tonnante, donner des directives. Il est gentil, mais strict.

- Les cigognes ne sont pas spécialement surprises de la présence des PJ. Elles pensent qu'ils sont des *poètes inspirés*, et qu'ils sont venus par le *Pégase*. Cela arrive parfois que des groupes de poètes inspirés viennent visiter les Limbes. Elles pensent d'ailleurs qu'ils repartiront par le prochain Pégase.

- Les PJ peuvent se promener librement, mais sans abîmer les cultures, ou gare à la colère du Gentil Monsieur !

- Quant à la campagne en bas, qu'on aperçoit depuis le pont, c'est le jardin d'Eden. C'est là que travaillent les Eternels Jardiniers, Adam et





Eve, les deux autres employés du Patron. Adam récolte et sélectionne des graines de choux sauvage, Eve fait de même avec les rosiers. Ces graines sont ensuite cultivées dans les Limbes par les cigognes.

Les cigognes ont tout de même des têtes d'oiseau et sont incapables de fournir des renseignements plus complets ou plus clairs. Elles ne savent pas, par exemple, quand arrivera le prochain Pégase, peut-être dans cent ans. Les PJ quant à eux ne savent toujours pas comment quitter ce délire. Sublogique aidant, ils devraient alors aller trouver Adam et Eve, puisque c'est précisément le nom de leurs instructeurs. Ne reste qu'à replier les parachutes et à sauter depuis le pont des Limbes.

Le Jardin d'Eden

Le jardin d'Eden est un véritable petit paradis, nimbé de soleil, odorant de fleurs et de fruits. Les deux jardiniers, Adam et Eve, y vivent dans le plus simple appareil. Tous les deux très beaux, ils ne ressemblent pas toutefois aux instructeurs. Ici, Adam est brun et Eve est blonde. Ils ne connaissent donc pas les PJ, mais ne sont pas non plus surpris de les voir tomber du ciel "comme des fleurs". Ils les prennent également pour des poètes. Vues d'ici, les Limbes apparaissent comme un petit nuage rose et bleu.

Adam et Eve vivent chacun de leur coté ; et de fait, ça ne va pas fort entre eux. Adam adore les bananes (il y a de nombreux bananiers) ; Eve les déteste, trouvant ce fruit vulgaire. Adam lui offre des bananes et il ne comprend pas pourquoi elle le repousse. Finalement, il la traite de pimbêche et elle le traite de macho. Pour se consoler, il fait de la musculation ; et elle prend des bains de soleil en grignotant des pommes — toute seule.

Les PJ vont ainsi discuter tantôt avec l'un, tantôt avec l'autre, et découvrir que leurs relations (intimes) sont à zéro — ce qui n'est pas étonnant dans un délire où les bébés sont livrés par les cigognes. C'est de cette constatation que va naître la RSVP.
La RSVP : la vraie preuve que tout ceci n'est qu'un délire, ce serait qu'Adam et Eve se retrouvent dans les bras l'un de l'autre, malgré les choux et les roses. Il va donc falloir les rapprocher, faire en sorte qu'ils se découvrent… Telle est la quête, mais comment faire ?

C'est évidemment Eve qui va suggérer la solution. Allez savoir d'où une telle idée lui vient, mais elle finit par déclarer aux PJ : "Entre Adam et moi, je le sens bien, il y a un problème de communication. Ce qu'il nous faudrait, c'est des portables ! Je pourrais l'appeler, il pourrait m'appeler, on s'appellerait, et on pourrait enfin communiquer ! Ah, si seulement j'avais un portable à lui offrir !…"

Supposant qu'Eve ait vu juste, où trouver des portables ? "Dans le Monde d'En Bas, répond la jeune femme, il y en a forcément. Venez, je vais vous montrer…" Elle conduit alors les PJ jusqu'au bord d'un grand cratère. Le vaste trou révèle que le jardin d'Eden n'est lui aussi qu'une plate-forme flottante et qu'il y a encore un niveau plus bas : un paysage grisâtre et indistinct. Normalement, les PJ devraient replier leurs parachutes et se résoudre à y sauter.

Le Monde d'En Bas

Le Monde d'En Bas est constitué d'une unique ville, un immense quadrillage de rue uniformes, bordées d'immeubles identiques, six étages de fenêtres, et des vitrines au rez-de-chaussée. Ici, le ciel n'est qu'une chape de nuages bas et sombres, et tout est noyé dans un crépuscule lugubre. Les rues ont des lampadaires, mais ils ne sont pas

PNJ

Automobile
COMBAT 12 VIGILANCE 11 COURSE 14
Dommages : C, choc
Résistance : 16
Incrédulité : -3, 2 pts, grosse citrouille

Matériel
Incrédulité : -1, 1 pt, démon agressif

Démon
COMBAT 13 VIGILANCE 12 COURSE 10
Dommages : B, griffes et cornes
Résistance : 12
Incrédulité : impossible (déjà incrédit)

en service. Au demeurant, il n'y a pas un habitant. Des voitures circulent dans les rues, mais en toute autonomie, sans pilote. Il y en a également en stationnement, de même que de grosses citrouilles. Quant aux magasins, ils vendent tous la même chose : matériel vidéo, audio, et surtout des ordinateurs.

Les personnages vont atterrir au beau milieu d'un carrefour, dans un concert de klaxons. À la vue des magasins, tous voués au multimédia, ils vont d'abord penser qu'y trouver des portables va être facile, pour bientôt déchanter. Les magasins sont faux, les vitrines ne sont que des décors en trompe l'œil. Plus encore, les immeubles aussi sont faux. Ils ont de vraies portes, mais les fenêtres ne sont que peintes sur les façades. On peut y entrer, mais intérieurement, ce ne sont que de grandes coquilles creuses, vides, et pleines d'écho...

Enfin, pas partout. Des objets gisent parfois sur le sol bétonné, pêle-mêle : magnétoscopes, téléviseurs, ordinateurs — le matériel censé être proposé par les magasins. Hélas, dans cette diversité électronique, pas l'ombre d'un téléphone portable !

Dans le Monde d'En Bas, les objets sont pervers. Si les PJ touchent à une voiture en stationnement, celle-ci s'animera, se mettant en marche, pour les agresser. Elle peut même appeler des consœurs à son aide. Incrédites, les voitures deviennent des citrouilles ; et inversement pour les citrouilles déjà en stationnement. Le matériel éparpillé dans les immeubles ne bronche pas quand on le touche, mais on ne peut pas le mettre en service pour la bonne raison qu'il n'y a aucune alimentation électrique. Incrédit, tout objet devient un petit démon, cornu, griffu, et très méchant.

Laissez les joueurs tourner en rond quelque temps, puis attirez leur attention sur un bruit qui leur parvient par moment : sourd, rythmé, comme des percussions... Il s'agit d'un grand tam-tam *animé*. Pourvu de deux bras grêles, l'instrument se frappe lui-même sur la "tête" du plat de ses mains. Ce tam-tam se trouve dans un quelconque immeuble. Quoique animé, il n'est pas agressif. Il est indifférent aux PJ. Incrédit (-2, 2 pts), il devient une cabine téléphonique.

Puis un autre bruit identique peut se faire entendre. Mais cette fois, le grand tam-tam est entouré de toute une marmaille de bébés tam-tam. Le raisonnement sublogique est alors évident. Si le grand tam-tam est une cabine téléphonique, que peuvent être les petits ? Incrédit (-2, 2 pts), chaque bébé tam-tam devient un téléphone portable.

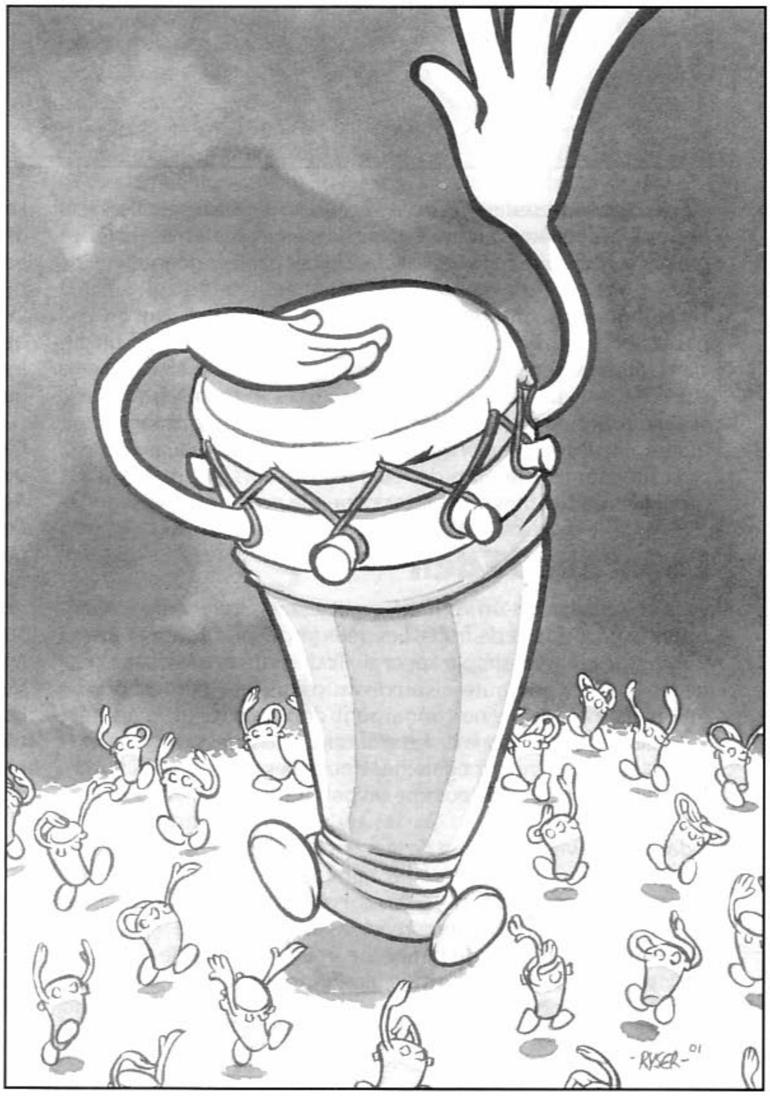
Reste la question du retour. Comment remonter jusqu'au jardin d'Eden ? Au cours de leurs pérégrinations, les PJ auront pu remarquer une petite place pourvue d'un banc public flanqué d'un lampadaire. Or merveille ! quand on s'assoit sur ce banc, on voit le lampadaire *allumé*, ainsi qu'un croissant de lune dans un ciel étoilé à la place des nuages bas, le tout bercé d'une douce musique apportée par la brise. Une pure poésie... qui s'éteint dès qu'on quitte le banc. Et de fait, incrédire le banc ou le lampadaire (-3, 1 pt) change le tout en un beau Pégase. C'est sur le dos du cheval ailé que les PJ pourront revenir trouver Eve.

Eve tend un portable à Adam, qui l'accepte, ému. Il appelle la jeune femme, qui lui répond, qui l'appelle à son tour. Ils communiquent enfin. Les voilà rapprochés, si proches que leurs lèvres se joignent avec passion. Témoins de cette scène, les PJ accomplissent.

La pomme

Ayant accompli, les PJ se retrouvent dans une plaine herbue, à proximité d'un grand baobab, le seul arbre de la plaine. Ils portent toujours leurs combinaisons de saut, mais n'ont plus de parachute. (Éventuellement, vous pouvez les vêtir à la saint-frusquin, cela n'a pas d'importance.)

Au nord, la plaine est bordée par des montagnes. Au sud, elle est bordée par une forêt. A l'ouest, par des collines. À l'est, elle se poursuit, vide et sans repère. C'est de cette direction qu'apparaît





bientôt un cavalier — un cavalier mongol (culottes bouffantes, gilet brodé, bonnet de fourrure conique). Sur l'encolure de son cheval, il tient un grand régime de bananes. Arrivant près des PJ, ralentissant à peine, il en détache un fruit qu'il leur lance ; puis sans un mot, il reprend son galop vers les collines de l'ouest.
C'est alors que les PJ remarquent qu'un avion tourne dans le ciel. Il décrit de grands cercles au dessus de la plaine, comme s'il avait le baobab pour pivot. Il n'est pas très haut, et l'on peut voir que c'est un bimoteur. Plus encore, on dirait le DC12 du club... À cette vue, les PJ ont soudainement la perception de leur "vraie réalité".

PSVR : dans la "vraie réalité", ils regardent pareillement le bimoteur tourner dans le ciel. Mais voici que des points sombres en jaillissent, bientôt suivis de l'ouverture de parachutes... Telle est alors la quête pour accomplir : faire en sorte que des parachutistes sautent de l'avion, afin d'en observer la descente.

Sublogique : les PJ savent que le saut n'a lieu que si on donne le feu vert d'en bas. Étant en bas, ce pourrait maintenant être à eux de donner ce feu vert. Et rien de plus simple pour cela : appeler Adam King sur son portable au 06 01 01 01 01.

La première urgence va donc être de trouver un téléphone. Cela dit, vers où aller ?

À l'ouest, au pied des collines, se trouve un petit village, dominé par un château. C'est dans cette direction qu'allait le cavalier, et il serait logique que les PJ fassent de même. À l'est, dans la direction opposée, se situe la bananeraie du Grand Mogol. Au nord, dans les montagnes, les PJ n'ont rien à faire. Ils auront par contre à se rendre dans la forêt au sud, mais plus tard. Pour l'instant, ils n'y découvriraient rien. Tous ces lieux sont équidistants du baobab central, d'une bonne heure de marche.

La bananeraie

C'est une vaste plantation de bananes, tenue par une tribu mongole. En dépit de leur comportement, ces Mongols ont physiquement une apparence authentique. Ils vivent dans des tentes de peau, ils ont des chevaux, ils sont armés de yatagans. Leur chef, le Grand Mogol, vit dans une tente magnifique, parmi des coussins richement brodés.

La tribu prépare actuellement la grande fête de la Banane. Au son des instruments typiques, il y aura un grand bal, avec des dégustations, et même des lancers de bananes. Puis un jury présidé par le Grand Mogol élira Miss Banane. Toutes les filles peuvent s'inscrire. Tout le gratin de la région est censé être invité.

Les Mongols n'ont pas le téléphone et ne savent même pas ce que c'est. Les PJ pourront par contre obtenir des bananes, les Mongols en font cadeau avec largesse.

Banane

Incrédulité : -3, 2 pts, pistolet chargé, six coups, dommages D.

Le village

Entouré de cultures, de champs et de prés, c'est un petit village médiéval (imaginez que vous jouiez maintenant en médiéval fantastique). On y trouve quelques échoppes et artisans, un cordonnier, un tailleur, etc. Au milieu de la place centrale se dresse une fontaine, et sur cette place donne également une auberge : l'auberge du Paradis Perdu (le nom du village est quant à lui le même que la localité où se trouve l'aérodrome dans la réalité.). Il n'y a aucune cabine téléphonique au village.

L'auberge du Paradis Perdu est tenue par un couple bien connu des PJ : Adam et Eve. Ces derniers toutefois ne sont plus tout nus. Ils sont vêtus à la mode locale, et en vérité plutôt pauvrement. Le pourpoint d'Adam est quelque peu râpé et la robe d'Eve a des reprises. Les deux personnages ont changé, également, et pas en bien. Adam a grossi ; et Eve, jadis belle et pétillante, est devenue triste et négligée.

Le château

C'est un palais de conte de fée, surchargé de tourelles, poivrières, clochetons et balcons. Il est entouré d'un grand parc lui-même ceint d'un mur. La grille d'entrée est gardée par deux hommes cuirassés et armés de hallebardes. La château est la résidence de la Reine et de sa belle-fille, la princesse Blanche Neige. La reine n'a pas d'autre nom que *la Reine* et le pays s'appelle *le Royaume* sans autre précision.

La Reine possède un miroir magique qui lui permet de vérifier si elle est la plus belle. Quant à Blanche Neige, vêtue en paysanne, elle s'occupe des citrouilles qui poussent au fond du parc.

Il n'y a pas le téléphone au château. De toute façon, les PJ ne pourront pas y pénétrer sans autorisation. En revanche, ils peuvent visiter le parc, qui est libre d'accès aux touristes. Les gardes leur ouvriront la grille, en leur précisant qu'ils ne doivent commettre aucune dégradation ni abandonner de détritus.

Les montagnes et la forêt

Dans les montagnes, sept nains travaillent dans une mine de joyaux. À moins de les suivre — et ils ne se laisseront pas faire —, il est impossible d'en localiser l'entrée. Les montagnes sont de surcroît hantées par des démons, les mêmes qu'à la crise précédente. Incrédits (-2, 2 pts), ils deviennent des ordinateurs.

Les nains habitent par contre dans la forêt, dans une petite maison, quelque part dans une clairière. Ils font ainsi le trajet matin et soir. Ils n'ont pas le téléphone. La forêt est hantée par les mêmes démons.

Alternatives : si les PJ vont vers l'est, ils finiront par aboutir à la plantation. Là, les Mongols très "bananocentriques" ne pourront pas les éclairer beaucoup, sinon leur indiquer qu'à l'ouest se trouve un village et le château de la reine. Dans toutes les autres directions, les PJ commenceront par tomber sur les sept nains, rentrant du boulot tout en chantant "Ay Hi ! Ay Ho !". Discrets sur eux-mêmes et peu bavards, les nains indiqueront néanmoins l'existence du village et du château. Lors, en toute vraisemblance, c'est là que devraient finir par aboutir les PJ.

Adam et Eve

Les aubergistes ne se rappellent que vaguement les PJ, comme un souvenir appartenant à un rêve. Il en est de même de leur vie antérieure. Ils croient savoir qu'ils étaient autrefois heureux et



insouciants, tandis que maintenant la vie est dure et ils sont pauvres. Et comme chacun en rejette la responsabilité sur l'autre, ils sont plus désunis que jamais, ne s'adressant la parole que pour s'invectiver.

Et vos portables ? À cette question, Eve se détourne et s'enfuit en pleurant. Les PJ n'en tireront rien dans cette crise-là. Adam est plus bavard : Eve a fini par cesser de l'appeler, confie-t-il. Alors il a fait de même. Il a caché son portable quelque part, et fait le serment inviolable de ne le sortir de sa cachette que le jour où Eve sera sur le point de l'appeler.

Adam aime toujours autant les bananes, et lui en offrir est le meilleur moyen d'obtenir ses confidences. Il peut alors avouer qu'il regrette le temps de son entente avec Eve et qu'il aimerait lui faire plaisir. Parfois la nuit, Eve rêve tout haut des pommes qu'elle grignotait autrefois, et elle en soupire. Adam aimerait lui offrir une pomme. Mais ces fruits sont rarissimes, et il ne sait pas où en trouver.

La solution

Les PJ doivent aller trouver Blanche Neige au fond du parc. La jeune fille est triste. Un émissaire du Grand Mogol est venu apporter des invitations pour la fête de la Banane, mais elle ne pourra pas y aller parce qu'elle n'a pas de belle robe. Et puis elle ne peut pas y aller à pied.

Incrédite (-1, 1 pt), la robe de paysanne devient une robe de bal, et la jeune fille nettement plus jolie. Incrédite (-3, 2 pts), toute citrouille devient une grande limousine blanche, et à cette vue, rayonnante de joie, Blanche Neige devient *irrésistiblement* jolie.

Il n'en faut pas davantage pour que le miroir magique se mette à cafeter. Ivre de jalousie, la reine ordonne alors au maître des chasseurs d'emmener Blanche Neige dans la forêt sous prétexte de promenade, de la tuer, et de rapporter son cœur.

Il faut bien sûr intervenir, mais pas tout de suite, afin que les gardes du palais ne s'en mêlent pas et que tout se déroule aussi près que possible du conte de Grimm. Le mieux est de suivre le cheval du chasseur (en limousine par exemple) et de ne libérer la princesse qu'arrivé à la forêt, loin du château. Pour le sauvetage, une banane incrédite peut s'avérer utile. Cela fait, il faut conduire la jeune fille à la maison des sept nains.

Pour trouver la maison, les joueurs doivent tirer un jet de CHANCE et obtenir une intensité globale de 3 points (comme pour les incrédulités). Recommencer autant de fois que l'intensité n'est pas obtenue, mais chaque échec fait rencontrer à la place un démon errant dans la forêt. Attendre les nains dans la plaine (rentrant du boulot) et leur confier directement Blanche Neige n'est pas une bonne idée. Trop misogynes, ils n'en voudront pas. Il faut les mettre devant le fait accompli, et que Blanche Neige puisse faire le ménage, le repas, afin de les amadouer.

Le lendemain, les nains repartiront travailler en recommandant à Blanche Neige de n'ouvrir à personne. Les PJ doivent rester dissimulés à proximité de la maison, prêts à réagir à l'arrivée de la reine sorcière, laquelle ne tardera pas, effectivement, travestie en vieille marchande de pommes... Bref, on connaît le conte.

En l'occurrence, peu importe que Blanche Neige soit ou non empoisonnée, ni ce qu'il advient de la méchante reine. L'essentiel est de s'emparer d'au moins une pomme saine (dans le conte, il n'y a que la plus rouge qui soit empoisonnée) afin de la rapporter à Adam.

Celui-ci l'offrira à sa compagne, qui l'acceptera, les larmes aux yeux. Elle mordra dedans, puis lui tendra le fruit entamé : "Tu en veux aussi un bout ?". Finalement, ils la croqueront à eux deux, avant de se retrouver enlacés comme au beau temps des portables — lesquels seront incontinent exhumés de leurs cachettes.

Accomplissement

Leur bonheur retrouvé, Adam et Eve ne feront aucune difficulté à prêter leurs téléphones aux PJ. Ne restera qu'à composer d'un doigt tremblant le 06 01 01 01 01. (durant tout ce temps, le DC12 n'a cessé de tourner au dessus de la plaine.) C'est bien la voix d'Adam King qui répond, quoique un peu impatientée : "Ah, tout de même ! Ça fait un siècle que j'attends votre appel !...". Dans la minute qui suit, quatre corolles éclosent dans le ciel bleu. Les PJ peuvent les regarder descendre, béats. Ils accomplissent...

... pour se retrouver sur l'aérodrome du CPA, le cou tendu vers les parachutistes qui descendent, tandis que, plus lointain, le DC12 perd déjà de l'altitude. Près d'eux, Eve Darnier s'exclame joyeusement : "Bon, c'est à vous dans un quart d'heure ! Pas trop le trac pour votre premier saut ?".

Que s'est-il passé ? Les PJ se sont-ils assoupis (tout debout) ? Ont-ils rêvé tout cela ? Ils sont revenus au point de départ, et même encore plus tôt, puisqu'ils ne sont pas encore montés dans l'avion. Leur baptême de saut en parachute appartient encore au futur.

On peut supposer qu'un frisson désagréable douche alors leur enthousiasme.

PNJ

Maître Chasseur
COMBAT 13 VIGILANCE 13 COURSE 11
Dommages : B+1, couteau de chasse
Résistance : 12

Couteau de chasse
Incrédulité : -2, 2 pts, quenouille

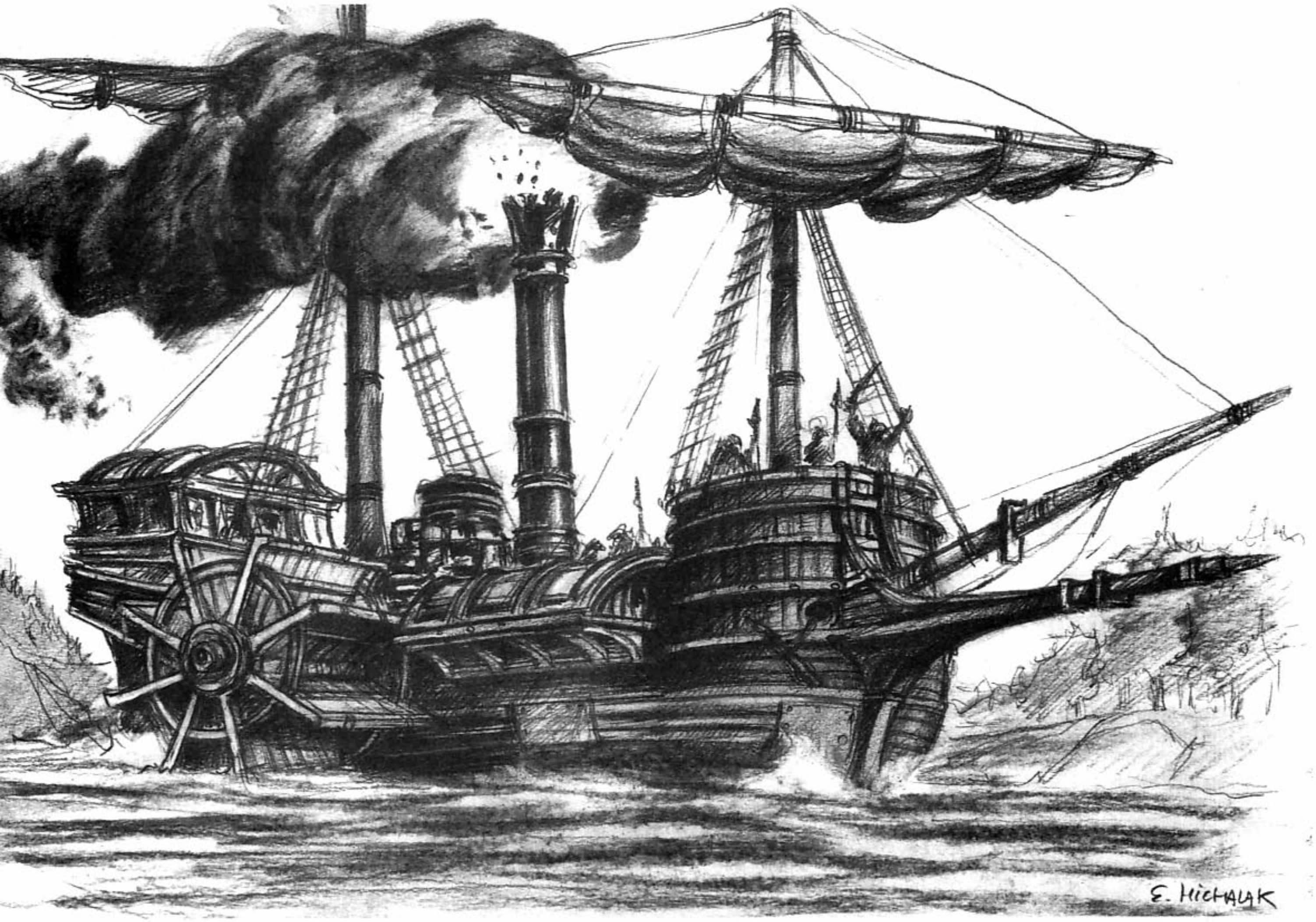
Garde du palais
COMBAT 14 VIGILANCE 14 COURSE 10
Dommages : C+1, hallebarde
Résistance : 14

Hallebarde
Incrédulité : -2, 2 pts, fuseau de laine

Auteur : Denis Gerfaud
Illustrations : Nicolas River

Haut les crêtes !

Tous aux abris ! Sombrant corps et âmes dans un délire collectif, les T'skrang veulent créer leur propre nation et vont mettre à rude épreuve les nerfs des personnages. À moins que ces derniers ne rentrent eux aussi dans cette sarabande infernale... Des adeptes de cercles 3 à 5 seront nécessaires pour mener à bien cette aventure. Le supplément "Le Compagnion" sera bien utile au meneur de jeu, notamment la relecture du chapitre concernant les questeurs et les passions.



Synopsis

Une communauté t'skrang sombre dans la folie après la découverte d'un trône magique. Une hystérie collective s'empare progressivement des habitants. Parallèlement, une délégation de Throal tente d'obtenir l'exploitation d'un précieux minerai malgré les exactions d'un traître théran.



La toile politique

Depuis plusieurs années, une communauté de T'skrangs a élu domicile dans un kaer situé dans une montagne, non loin de la mer d'Aras. Ils extraient d'une mine située dans ses profondeurs le minerai servant de carburant pour leur bateau à aube. Forts de cette source d'énergie, ils sont devenus de plus en plus sûrs d'eux et l'idée d'un royaume t'skrang a progressivement germé. Les actes de piraterie à la limite de "leur" territoire se sont alors multipliés, et ils font désormais payer un droit de passage sur le fleuve Serpent. Throal a eu vent de cette montée en puissance, mais le royaume nain est plus intéressé par le minérai extrait de ce kaer - les reptiles n'étant pas assez sérieux pour représenter, selon eux, une quelconque menace politique. Valurus III a donc décidé de jouer la carte de la diplomatie en envoyant une délégation négocier une alliance commerciale. Cette délégation possède un traître à la solde des Thérans dans ses rangs, qui compte bien faire échouer la mission.

Le kaer de Fritz'djebel

Il est enchassé dans un ancien volcan, envahi par l'eau et situé au milieu d'un élargissement d'un bras d'eau qui rejoint le Fleuve Serpent. La région autour est une vaste jungle dense et humide, qui s'efface progressivement à l'ouest au profit d'une plaine. Le kaer possède deux ouvertures suffisament grandes pour permettre les aller-venues des bateaux. Les plus petites ont été bouchées mais de nombreuses galeries inondées débouchent sur le lac intérieur. Sur ce dernier s'est développé une ville sur pilotis ; des grottes et des galeries ont été aménagées pour loger une population t'skrang sans cesse croissante. C'est dans des mines protégées par un système de digues que l'on extrait le minerai. Sur les versants extérieurs s'est installée une communauté disparate qui pratique la pêche et la culture en terrasse sur ces pentes fertiles. Des tours de guet sont disposées à leur sommet, afin de surveiller les passages sur le fleuve.

Ses habitants

Les T'skrangs habitent majoritairement à l'intérieur du volcan. Ils sont divisés en trois groupes. Les mâles les plus laids se voient attribués les travaux de force, les autres sont des artisants ou des pirates. Une élite de mâles (capitaines de bateau, courtisans...) forment une petite cour autour de la matriarche - Kulgass Feïmasssa - et de sa cour composée des plus belles femelles t'skrang. La communauté vivant à l'extérieur est composée essentiellement d'humains mais on compte quelques sylphelins, quelques orks chasseurs et un nain armurier dont les talents sont très prisés. Ils nourrissent l'ensemble de la communauté et sont protégés par les T'skrangs en échange de la nourriture. Une entente solide qui persiste depuis plusieurs générations.



Une histoire de marionette t'skrang

La vie de Kreg'cha, simple mineur tskran'g, bascula le jour où il découvrit une grotte contenant un trône. Celui-ci a été créé par un nécromant, aujourd'hui décédé, ancien questeur de la passion Vestrial, idéalisation de la manipulation et de la duperie. Celle-ci possède un lien particulier avec ce trône, qui servit à un de ses zélateurs nécromant a assoeir sa puissance sur le kaer durant le châtiment. Elle est prête à influencer le premier donneur-de-noms qui s'assoira dessus. L'artefact se rendit donc maître du pauvre mineur et, à travers ce pantin, commença à influencer une population t'skrang légèrement instable et toujours encline à relever des défis collectifs. Dans les semaines qui suivirent cette découverte, les mineurs devinrent agressifs, puis se révoltèrent. Le conflit qui opposa les guerriers aux mineurs était sur le point de terminer dans un bain de sang quand Kreg'cha fit son apparition. Il fit un discours enfiévré sur le destin des T'skrangs et sur l'inutilité d'un combat entre frères. Il fut rapidement élu nouveau dirigeant du clan. Sur son initiative, les t'skrangs devinrent de plus en plus téméraires, persuadés d'être les élus d'une nouvelle nation t'skrang naissante. C'est ainsi qu'ils se délimitèrent un territoire et qu'ils provoquèrent leurs voisins.

Aperçu des loges

Les aventuriers ont été embauchés pour escorter une délégation de cinq diplomates de Throal. Leur rôle ne se limite pas à la simple protection ; ils doivent aussi participer à l'instauration d'une bonne entente entre les deux partis. D'après les autorités de Throal, leur réputation d'aventuriers téméraires plaira aux T'skrangs.

Le voyage jusqu'au kaer ne posera pas de problème, à moins que vous ne souhaitiez leur offrir un peu d'action — des bêtes sauvages ou quelques écorcheurs orks. Les PJ feront la connaissance des diplomates pendant le trajet, mais ces derniers sont peu bavards et se montrent assez hautains envers leurs protecteurs.

Nous ne vous offrons qu'une rapide description de ces cinq personnages, qui ne joueront qu'un rôle mineur dans l'histoire. À vous de les développer si vous en sentez l'utilité :

- **Guinia et Jusepen :** un couple de Nains âgés d'une cinquantaine d'années, qui ont embrassé chacun la carrière de diplomate pour poursuivre une compétition entamée durant l'enfance. Ils n'arrêteront pas de se contredire et de ronchonner (comme un vieux couple !).
- **Refemon Tendafel :** un jeune humain rigide, carriériste et imbu de sa personne (un diplomate malhabile, donc...). Une source de conflit vis-à-vis des T'skrangs, car il aura du mal à cacher son mépris envers ce peuple "pas très sérieux".
- **Hiéron de Karfalo :** un noble humain, possédant du sang orc dans les veines. Habile, sérieux, c'est l'homme de confiance du roi Valurus III.
- **Dutral :** un homme d'une trentaine d'années, effacé et discret. Il agit en sous-main pour l'Empire théran, qu'il a rejoint à cause du manque d'ambition du royaume throal. Pendant tout le scénario, il se conduira comme l'assistant efficace de De Karfalo.



La délégation possède sa propre garde personnelle, composée de douze donneurs-de-noms (six hommes, six nains) dirigés par un archer elfe de 4ème cercle du nom de Béziliä.

L'entrée en piste

Arrivée au kaer, les diplomates se sépareront assez rapidement des aventuriers pour se contenter uniquement de leur garde personnelle. Ils comptent néanmoins utiliser les PJ pour gagner la confiance des T'skrangs. Les héros seront obligés de subir les exigences conjuguées des diplomates et des T'skrangs pendant le reste du séjour. Nous vous donnons ci-dessous une liste d'exemples de "missions" que les aventuriers devront remplir.
Leur séjour durera plusieurs semaines. Pendant cette période, ils vont souvent voyager sur le Fleuve Serpent en compagnie des T'skrangs. Les missions et les voyages sont des événements isolés. En effet, les PJ passeront une autre partie de leur temps dans le kaer et ses alentours, sans objectif particulier. Vous pouvez utiliser le mode narratif pour faire passer ces périodes ou essayer de les rendre vivantes en organisant des rencontres avec les habitants, en faisant participer vos héros au quotidien des locaux. Quelques exemples de tâches auxquelles les PJ peuvent participer vous sont données dans l'encart "Les corvées".

Les corvées

- Une série d'orages est prévue dans les prochains jours, il faut vite s'occuper des cultures. Une fois la tempête passée, il faudra remettre en état les habitations de la communauté.
- Les T'skrangs ont décidé que les habitations devaient être renforcées. On abandonne les maisons de boue et de paille pour construire du solide. Ce qui demande de tailler des pierres et/ou de cuire des briques, de couper des arbres pour tailler des poutres, etc.
- La concentration croissante de reptiles potentiellement dangereux oblige les habitants du kaer à disposer des pièges dans la forêt. Les PJ peuvent les protéger, mais aussi participer à leur construction s'ils s'en sentent capables. Bien sûr, il faut retourner dans la jungle relever les pièges régulièrement.
- Une des roues à aube a coulé après que l'essieu qui la maintenait se soit brisé. Il faut la remonter malgré les nombreux alligators qui rôdent. Pour l'essieu métallique, il faudra aller en chercher un autre dans une grande ville proche. Et si le convoi se faisait attaquer par des ennemis des T'skrangs et que l'essieu disparaissait ? Dans ce cas, les diplomates enverront les Adeptes retrouver l'essieu, avec l'aide d'éclaireurs du kaer.

Une folie croissante

La folie des T'skrangs sera de plus en plus visible au fil du temps. À chaque fois que les PJ rentreront d'une expédition, ils trouveront la population t'skrang un peu plus étrange. Les modifications seront légères au départ et ne feront que s'aggraver et gagner en ampleur au fur et à mesure du scénario.
Les aventuriers, souvent absents et n'étant pas tous T'skrangs (on l'espère !), devrait être les derniers atteints par la folie ambiante. Lorsqu'ils seront touchés, cela sera aussi progressif que pour les T'skrangs. Ainsi, les PJ ne devraient pas dépasser le stade de la folie légère. Au contraire, les diplomates de Throal et tous les "non-t'skrangs" qui restent en permanence dans le kaer seront bien atteints sur la fin.
Pour les T'skrangs, cette démence est axée autour de la construction d'une nation t'skrang. Ainsi, braver le danger et avoir un comportement de plus en plus téméraire - voire suicidaire - est assez normal pour certains mâles, qui veulent montrer le "courage" de leur race. C'est dans cette même optique qu'ils créeront un drapeau et un hymne t'skrang ! Pour les non-t'skrangs, les comportements déments sont plus variés ; bien que les membres de la communauté du kaer auront tendances à imiter leurs "grands frères" en agissant de la même manière.

Les effluves viciées de Vestrial

Comme à chaque intervention des Passions dans Barsaive, il faut que les donneurs-de-noms aient déjà un comportement susceptible d'intéresser Vestrial, la passion folle maîtresse de la duperie, afin que celle-ci intervienne. Si les personnages cherchent à comploter ou à fomenter des "coups en douce", Vestrial, qui hante littéralement les lieux à la recherche de zélateurs, se manifestera alors et proposera l'obtention de pouvoirs temporaires de questeurs (voir p. 92 du *Compagnion*). Pour résister à son appel, il faudra réussir un jet de Volonté (+ Détermination si l'Adepte possède ce talent) contre une difficulté de "difficile" à "héroïque" suivant la morale du personnage ainsi que les circonstances.
Voici une liste non exhaustive d'indices et de comportements liés à la folie :
- De légers tics qui s'accentueront au cours du scénario. Prenez ceux qui peuvent mettre mal à l'aise ou donner des soupçons à l'interlocuteur : rires déplacés, voix chuintante, gestes brusques et incontrôlables, etc.
- La création d'un drapeau dont le dessin sera reproduit sur des tatouages qu'arboreront tous les habitants du kaer, puis tous ceux qui voudront rejoindre la nation t'skrang.
- La mise en place d'un drapeau sur une plate-forme, au point le plus élevé du kaer. Tous les risques seront pris pour l'installer, d'autant plus que le porte-drapeau est aussi long et glissant qu'un mât de cocagne, et que le vent est décidément bien malicieux. Celui qui parviendra à l'installer aura le droit de s'asseoir sur le trône et de commander aux autres durant une journée entière ! Et donc de subir les assauts de Vestrial...
- L'hymne t'skrang s'entendra de plus en plus dans le kaer. Sur la fin, cela deviendra une mélopée continue chantée par tous les T'skrangs et leurs sympathisants (même pendant leur sommeil).
- Les PJ pourront assister à des dédoublement de personnalité. Exemple : le simple mineur t'skrang se prendra parfois pour un maître d'arme et ne reconnaîtra plus les personnages, etc.

Quelques missions

Nous vous donnons quelques exemples de missions à remplir pour le compte de la délégation.
La majorité sont liés à des objectifs militaires t'skrangs. En effet, pour s'imposer en tant que "nation" les T'skrangs descendent le Fleuve Serpent, menacent et pillent les villages, puis la petite ville de Kabras située à l'extérieur de leur royaume. Les aventuriers participeront plusieurs fois à des attaques de la sorte. De même, les T'skrangs ont décidé que le fleuve leur appartenait sur une grande portion. Par

Des amis bien encombrants

Au fur et à mesure du scénario, des reptiles de toutes les espèces vont se concentrer autour du kaer. Il sera possible de croiser de véritables troupeaux d'alligators, de tortues ou de serpents, provenant de la jungle proche. Les T'skrangs ne seront pas trop inquiétés par toute cette nouvelle faune. Par contre, les autres donneurs-de-noms devront être vigilants. Même si ces animaux ne sont pas toujours hostiles, ils restent un danger latent. Sauf pour les Maîtres des animaux, qui devraient s'en donner à cœur joie !



"L'hymne de la nation t'skrang"

J'ai bouffé la coquille de mon premier œuf
Et depuis j'en crache les morceaux
Vif, alerte et plus souple qu'un bœuf
Personne ne m'a vu défiler sous l'drapeau

Ordre, discipline et hauts fourneaux
J'n'en voulais pas, j'étais un héros
Libre, volage mais toujours avec classe
Contre les foules je maniais les masses

T'skrang T'skrang T'skrang !
On est fier, on est fou, on sort du rang
T'skrang T'skrang T'skrang !
On chasse les Horreurs, on pêche les harengs

Tcha Boum Krak
La morosité on la met patraque
Tcha Boum Krak
Flambe le plancher, et saute, et tchak

Ces vols étaient fameux, ma queue dévorée par le feu
Pourtant un beau matin j'ai trouvé mieux
Un appel, une musique que dis-je une invitation
À suivre ce nouveau fanion, à défendre la nation

Notre glorieux maître Kreg'Cha nous a ouvert la voie
Vive sa queue perfide et sa cuisine aux anchois ! «

conséquent, toutes les embarcations qui la traversent, doivent payer un droit de passage. Parfois, les reptiles ne demandent rien et pillent le bateau. Ils ont aussi interdit aux trois tribus de cavaliers orks de venir s'abreuver. Les communautés de pêcheurs-chasseurs qui habitent dans le royaume sont sommées de s'unir aux T'skrangs. Elles le feront presque toutes. On enverra d'ailleurs des émissaires - dont les PJ - pour les convaincre. Les aventuriers seront invités à faire une démonstration de leurs capacités, ainsi qu'à protéger le village sur le point de se faire attaquer.
Pour délimiter leur territoire, les T'skrangs peignent le symbole de leur jeune nation sur des arbres - une queue munie d'un dard de scorpion se lovant autour d'une carte sommaire de la région. Puis ils érigeront des statues de bois en l'honneur de Kreg'cha. Il faudra alors protéger les ouvriers qui les dresseront. Ensuite, lorsque certaines auront été brûlées par leur ennemi, il faudra installer des pièges autour de celles qui restent et traquer ceux qui les ont détruites (les tribus d'écorcheurs orks !).

Les choses s'enveniment

Excédée par le royaume de Kreg'cha, Kulgass - la reine déchue - va s'exiler et unir autour d'elle tous les villages de la région, afin d'ériger des barrages de bois en amont sur le fleuve. L'objectif étant d'en construire régulièrement pour provoquer les T'skrangs et les surprendre lorsqu'ils viendront les détruire. Si les personnages ont l'intelligence d'envoyer des éclaireurs ou d'y aller eux-mêmes, ils repèreront l'embuscade.
De leur côté, les trois tribus orks finiront par s'unir et attaqueront régulièrement les embarcadères fortifiés des T'skrangs, installés le long du fleuve. Si les PJ se mettent du côté des T'skrangs, ils devront pratiquer la guérilla de jungle, avec des volontaires sous leurs ordres. Leur quotidien sera donc rempli pendant un temps de traques, d'observations discrètes des mouvements ennemis et d'embuscades. Les Orks n'osent pas s'aventurer trop souvent dans la partie la plus épaisse de la jungle, il faudra donc les y pousser ou aller les combattre dans les plaines... Faites frémir vos joueurs au moins une fois en organisant l'attaque d'un poste avancé par de nombreux Orks au moment où les PJ l'inspectent (une sorte de fort Alamo en lisière de jungle).
Vous l'avez compris, peu avant la phase finale, les PJ seront pris dans l'engrenage d'une situation qui devient de plus en plus incontrôlable. Leurs employeurs deviennent complètement fous. Les embuscades et les accrochages sont de plus en plus fréquents. C'est véritablement une guerre qui se prépare. Les T'skrangs palient le manque d'effectifs en utilisant le minerai qui est instable et explosif dans des conditions précises. La dernière utilisation du minerai à pousser les Orks et les Hommes de Kabras à s'unir. Seule la rumeur du réveil d'une Horreur les retient de concentrer leurs forces dans un assaut massif contre le kaer.

Chasse à l'Horreur

Shurryz est un Sylphelin questeur de Mynbruje, la Passion de la justice et de la raison. Il a été guidé par sa Passion dans ce lieu envahi par la folie. Il ne s'est pas dévoilé comme étant un questeur. Il a vite repéré que Kreg'cha était à l'origine de cette démence collective mais il se sent impuissant. Il guette donc le moment propice pour agir. En attendant, il a repéré les Adeptes qui sont les seuls à être encore sains.
C'est l'agent théran qui va lui donner sa chance. Dans un dernier sursaut de lucidité, Dutral va persuader Kreg'cha de fouiller les profondeurs à la recherche de la soit disant Horreur qui y serait tapie. Le traître s'assure ainsi que les négociations seront définitivement abrogées avec le réveil de l'Horreur. Le chef spirituel de la nation naissante s'est enflammé rapidement. Les T'skrangs ne peuvent tolérer une Horreur sur leurs terres. Le vénéré Kreg'cha participera lui-même à cette croisade contre le mal. La traque a donc été ordonnée. Les T'skrangs sont sur le pied de guerre, on réalise des tatouages pour tous les volontaires de la sainte quête. L'atmosphère est surréaliste.

Traque en souterrains

Malgré un début d'organisation, la chasse va vite devenir chaotique. Des équipes mener par des mineurs utilisant du minerai pour creuser de fragiles galeries vont se disperser dans le dédale. Les déflagrations vont se multiplier aux quatre coins des mines, accompagnées de l'éternelle hymne t'skrang qui est repris par tous. Kreg'cha suit les opérations depuis les niveaux supérieurs, assis sur son trône, porté par sa garde d'honneur. C'est au moment de cette recherche confuse que Shurryz va rencontrer les aventuriers, en s'intégrant à leur groupe si ceux-ci se sont joints aux T'skrangs, ou autrement. Après avoir rendu leur lucidité à ceux qui commençaient à perdre la raison, le questeur va leur expliquer la raison de sa venue. Selon lui, la réussite de sa mission ferait tout rentrer dans l'ordre. Il leur propose de rester près de Kreg'cha avec lui, en attendant l'occasion qui leur permettra de mettre fin à cette folie.





Les protagonistes

Kreng'cha, guerrier de cercle 7 et questeur de Vestrial

Attributs
DEX : 8 (19) 2d6 ▪ FOR : 6 (14) 1d10 ▪ END : 6 (15) 1d10
PER : (4) (8) 1d6 ▪ VOL : 5 (10) 1d8 ▪ CHA : 6 (13) 1d10
Déplacement en course : 90
Déplacement en combat : 45

Défense Magique : 6 ▪ Défense Physique : 10
Défense Sociale : (5) ▪ Protection Mystique : 3 (Galets de Sang)
Protection Physique : 5 (Galets de Sang)
Points de vie : 65 (*) ▪ Blessure grave : 10
Seuil d'inconscience : 50 (*) ▪ Jets de récupération : 3
(*) voir le talent de longévité (p. 112 du livre de règles)

Talents : Arme de mêlée 4, Attaque acrobatique 7, Combat à mains nues 2, Danse des Airs 6, Rituel Karmique 4, Anticipation 5, Longévité 3 , Esquive 5, Attaque plongeante 3, Envol 1, Armes de trait 3, Deuxième attaque 2.
Karma
Dés : 1d6 ▪ Points : 20 ▪ Pouvoirs de questeurs : tous ceux décrits p. 92 du Compagnion.

La Larve blanche

Cette Horreur est décrite p. 310 du livre de règles.

Zélateurs de Kreng'cha

Se référer aux caractéristiques des pirates t'skrang, fournies dans le livret accompagnant l'écran.

Shurryz, le questeur de Myunbruje Sylphelin - Élémentaliste de cercle 6

Attributs

DEX : 16	FOR : 7	END : 10
PER : 15	VOL : 16	CHA : 11

Déplacement en course (vol) : 43 (85)
Déplacement en combat (vol) : 22 (42)

Défense Magique : 8 ▪ Défense Physique : 9
Défense Sociale : 7 ▪ Protection Mystique : 2
Protection Physique : 3 (cuir)
Points de vie : 31 ▪ Blessure grave : 8
Seuil d'inconscience : 22 ▪ Jets de récupération : 2

Talents : Incantation 6, Lecture et Écriture 3, Lecture et Écriture de la magie 3, Matrice de sorts 4, Matrice de sorts 5, Rituel Karmique 2, Tissage (élémentalisme) 4, Guérison du feu 3, Longévité 2, Discours du vent 5, Langue des élémentaires 4, Blocage des élémentaires 2, Détermination 3, Contrôle de la température 3.
Karma
Dés : 1d10 ▪ Points : 29 ▪ Pouvoirs de questeurs : Apaisement de la souffrance, perception accrue, perception des émotions (voir p. 89 du Compagnion)

Aptitudes raciales : Sensibilité astrale, Vol, Défense Physique accrue (+2).
Sorts d'élémentaliste (cercle) : camouflage (1), poussière de cristal (1), langage des plantes (1), ralentissement du métal (2), retour au bercail (2), création d'esprit porteur (3), œil dans le dos (3), sphère de blizzard (4), cage de pierre (5).

Équipement : solides habits de cuir.

Horreurs !

Pendant que les aventuriers discutent, une galerie au dimension énorme a été mise à jour. Les T'skrangs se rassemblent autour de leur chef, dans ce couloir de terre creusé par une force titanesque. On approche de la tanière de l'Horreur, une Larve blanche qui sort progressivement de son sommeil, réveillée par les multiples explosions. La rencontre a lieu dans une grotte aux dimensions gigantesques. Le combat doit être épique et les PJ ont ici la possibilité de s'illustrer. Finalement, le monstre devrait succomber sous le nombre. Cette victoire entraîne une explosion de joie chez les T'skrangs survivants qui se mettent à courir et à sauter au dessus de l'Horreur. C'est le moment d'agir ! Shurryz fait signe aux PJ avant de se jeter sur Kreg'cha. Il y a au plus un garde d'élite t'skrang par personnage. Kreg'cha ne devrait pas avoir le temps d'utiliser l'ensemble des pouvoirs à sa disposition. Si vous souhaitez faire revenir Kreg'cha sous la forme d'un être corrompu (imaginez qu'il ait été aspergé par une gerbe de sang de l'Horreur) ou comme une sorte de sorcier dément (questeur de Vestrial) lors de vos futures parties, faites en sorte qu'il disparaisse dans une galerie écroulée ; sinon achevez-le sans hésiter. Une fois Kreg'cha disparu, les T'skrangs ne redeviennent pas normaux pour autant. Les PJ - ou Bern - doivent comprendre que c'est le trône qui est le véritable responsable. Deux solutions s'offrent alors à eux : détruire le siège, ou que l'un d'entre eux (une personne saine) s'assoie dessus afin d'essayer d'annuler son pouvoir.

Gain des points de légende :

- Tuer l'Horreur ou participer à sa mise à mort : 800
- Bien remplir ses missions : 200 par mission
- Contrôler le siège : 500
- Bonne conduite des "hommes" sous leur commandement et choix tactiques judicieux : 700
- Éviter que la région ne tombe dans une guerre sanglante et inutile : 1000

Conclusion

Les explosions en sous-sol ont provoqué l'effondrement d'un pan du volcan, où l'eau s'est engouffrée. La ville lacustre a été en grande partie engloutie et tout ou presque est à reconstruire. La rumeur de l'Horreur et la soudaine tranquillité des T'skrangs a persuadé les Hommes de Kabras et les cavaliers orks de ne pas s'aventurer trop près du kaer. De leur côté, les t'skrangs sont sortis de leur folie. Ils garderont un souvenir nostalgique de cette période de gloire. L'engloutissement partielle des mines sous les eaux rend le minerai inaccessible pour l'instant. La délégation rentrera bredouille à Throal. Si les PJ se sont fait beaucoup d'amis durant ce séjour au bord du Fleuve Serpent, on leur offrira une pleine caisse de minerai, puisé dans les dernières réserves. Elle vaut son pesant d'or à Throal !
On peut aisément imaginer que Shurryz restera quelques temps auprès des T'skrangs pour leur prouver que leur idée de bâtir une nation n'était pas irréaliste. Simplement, elle devrait se construire sur des bases solides, rigoureuses et raisonnables. Les T'skrangs écouteront-ils le questeur, ou l'idée d'une nation t'skrang tombera-t-elle dans l'oubli ? C'est votre choix.

Auteurs : Gaël Oizel et Raphaël Mournat
Illustrations : Emmanuel Michalak



Pokétoon : Attrapez des boutons !



- Benoît, t'es chiant, tu fais jamais de chapeau pour tes scénars...
- Bah voilà, c'est fait...
(Intérieurement : il est lourd le nouveau rédac'chef. En plus il veut pas partager ses sucettes.)

Synopsis

Ce scénario est destiné à une équipe de toons farfelue, expérimentée ou pas, composée de nombreux joueurs, ou pas. Comme quoi on peut vraiment écrire n'importe quoi pour gagner des lignes. Il peut être utile (mais pas agréable) de regarder un épisode de cet admirable dessin animé qu'est Pokémon pour se faire une idée de l'ampleur des dégâts. Ça doit pas être si mal parce qu'ils arrêtent pas d'en parler dans Lotus Noir.

Le match du siècle

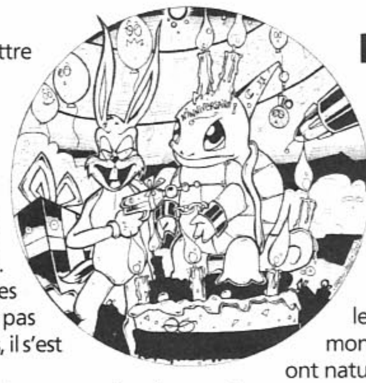
Le pays des toons est en pleine ébullition. Castor bileux va affronter la Mangouste masquée dans un combat titanesque, au terme duquel un nouveau champion intercontinental de catch à poil va être nommé. Les personnages sont les entraîneurs respectifs des deux concurrents et il ne reste plus qu'une heure avant le match. On sait que Castor bileux désire gagner pour se venger de la Mangouste masquée qui lui a piqué sa copine (la Musaraigne mystique) au sortir de leur dernier combat. La Mangouste, elle, ne pardonne pas au Castor de lui avoir coupé les moustaches lors d'une courte période d'inconscience la saison dernière. Bref, des règlements de compte en vue. Dans les vestiaires (gardés par des gorilles monstrueux), tous les coups sont permis pour entraver l'un ou l'autre des champions, d'autant que leurs loges ne sont séparées que par celle de l'arbitre et détenteur du trophée (une ceinture aussi haute que large). Ce dernier, un pauvre pingouin aveugle (tous les arbitres sont aveugles dans ce type de compétition), n'ose pas sortir de peur de se faire lyncher par la foule.
C'est la première mission de nos héros, faire sortir l'arbitre de sous son lit. Ce dernier s'est barricadé, clouant la porte, la bloquant avec une armoire normande et piégeant la poignée (de la façon qu'il vous plaira). L'organisateur du match, Kingléo (un mélange entre un phacochère corse et un lion épileptique), est furieux et menace de tout casser si on ne déloge pas le pingouin. Déjà la foule s'amasse dans le stadium où des animateurs tentent de gagner du temps (finissant généralement sous une pluie de paquebots). Si les joueurs sont trop malins et arrivent à récupérer l'arbitre rapidement, ce sera alors leur seconde mission : occuper la foule pendant que leurs champions finissent de s'entraîner. Le dernier animateur (parti sur une civière) était un poulpe-orchestre (ce qui lui permettait de jouer de trente instruments à la fois !), malheureusement chanteur de country, ce qui n'était pas du goût de la foule. Il va falloir trouver autre chose.

Disparitions !

Aux joueurs de dénicher un moyen de distraire une horde de toons déchaînée. Ils doivent être brillants car il est ardu d'amuser des amuseurs (d'autant que ceux là sont vindicatifs). Laissez vos aimables camarades épuiser leur stock de gags devant une foule de plus en plus énervée. Idéalement, si vous avez un gros réveil rouge à affichage digital pour indiquer le temps à tenir, cela n'en mettra que plus de tension.
À l'heure fatidique, les lumières s'éteignent et la foule retient son souffle. Les deux arches d'où doivent arriver les champions s'illuminent et les rampes d'accès sont bordées d'étincelles alors que la musique annonçant le match résonne (*Eye of the tiger*, *We are the champions*, la musique de *Worms*, le générique de la WWF ou du bal musette, à vous de trouver de quoi sonoriser le début de la compétition, on va pas tout faire non plus, non mais des fois). Et... rien. Personne.
Les effets pyrotechniques retombent comme un mauvais soufflé. Il faut profiter des quelques secondes d'étonnement de la foule pour s'échapper vers les coulisses au plus vite. En effet, les moins prévoyants (ou rapides) des personnages seront pris dans un maelström de fureur, (imaginez des milliers de supporters du PSG ou de l'OM furieux, mais en plus capables de jongler avec des pianos à queue) dont ils ont peu de chances de pouvoir sortir. Dans les vestiaires, dont les portes blindées menacent de céder à chaque seconde, c'est le silence le plus total. Les gorilles, Kingléo, la musaraigne mystique et le pingouin (s'il y était), sont endormis. Les deux champions ont disparu. Réveillé, Kingléo avoue ne rien y comprendre. Il se rappelle s'être préparé à entrer sur scène pour annoncer le match et puis il est tombé. Il dit avoir entendu des voix nasillardes et agressives avant de plonger dans un profond sommeil. Pour lui, c'est une catastrophe. Les spectateurs ravagent son stade et vont bientôt envahir les vestiaires. Il promet n'importe quoi à qui sera capable de lui retrouver au plus vite ses deux champions (y compris de faire



gagner le champion de leur choix, ce qui va mettre un peu de piment dans l'enquête).



Elémentaire à terre

Une investigation sérieuse (???) s'impose. Dans les vestiaires, les gants de boxe truqués des deux champions ainsi que leurs shorts sont là (ce qui signifie qu'ils sont dans le plus simple appareil). Les portes menant à l'extérieur ont été ouvertes par l'un des gorilles. Ce dernier ne comprend pas pourquoi mais avant de tomber comme les autres, il s'est senti obligé de déverrouiller l'accès.

Dans la rue, seuls les bruits de fureur du stadium résonnent et la nuit est illuminée par les étincelles produites par la foule. Il est pourtant possible (en étant un tant soit peu observateur) de suivre une piste. En effet, ici et là des toons endormis marquent le chemin des kidnappeurs de champions. Il faut faire vite car certains se réveillent déjà (il est inutile de les endormir à nouveau à coup de masse, cela ne rafraîchira pas la piste). Ceux qui sont interrogés disent n'importe quoi, comme d'habitude (qu'est-ce que vous aviez cru ?).

Si les personnages se dépêchent un peu, ils arrivent dans un bois où les attend une sorte de canard halluciné. Ce dernier les regarde stupidement avant de prendre des poses ridicules (genre bioman), puis tout devient flou…

Toon of the East

Il est temps de montrer à vos joueurs que vous avez préparé ce scénario (et que vous n'improvisez pas comme ils pourraient le croire, ces petits chafouins là). Pendant la création des personnages, pendant que vos camarades perdent du temps à choisir tel ou tel objet délirant, réfléchissez à des noms Pokémoniaques pour leurs personnages. Un caniche fan d'Elvis sera Canelvis, une méduse taxidermiste sera Paillamuse, bref, ayez un minimum de préparation car c'est justement avec ces sobriquets ridicules que les toons vont se faire éjecter des Pokéball et vont s'effondrer lamentablement, ratant leur entrée au grand damne de leur entraîneur…

Autour d'eux, le décor a complètement changé. Le trait des toons est différent (pas tant que ça car les premiers mangas s'inspiraient du style américain, mais bon). Mais c'est surtout au niveau de la gestuelle des étranges personnages qui entourent nos héros que le changement est radical. Ils ne parlent pas, ils hurlent, ils ne bougent pas, ils gesticulent, quand ils sont surpris, il tombent à terre avec une jambe en l'air et (même dans *Akira*), quand ils attaquent quelqu'un dans le dos, ils hurlent son nom d'abord (histoire de perdre complètement l'effet de surprise).

Et pour bien faire, annoncez à vos joueurs qu'ils se trouvent devant un gros dragon orange qui les grille immédiatement, comme ça, pour la forme. Autour d'eux, un stadium immense rempli d'une foule dont chaque spectateur ne fait qu'un seul et unique mouvement (c'est un manga cheap, que voulez-vous). Et s'ils ont bien compris ce qui se passe, le casimir lance-flammes est leur adversaire. La seule bonne nouvelle, c'est que les toons ont toujours leur matériel et pouvoirs. Le combat peut avoir lieu. Profitez de cette occasion pour montrer à vos joueurs que vous êtes calé en Pokémon (en fait, le plus simple est de piquer un magazine quelconque à votre petit frère et de sournoisement le planquer derrière votre écran). Ils doivent affronter quelques bestioles ridicules mais puissantes, histoires de comparer la force brute d'un Pokémon à leurs techniques toonesques. Le résultat des matchs est à votre discrétion mais attention, laissez-vous de la marge pour que les combats finaux (la conclusion du scénario) soient très durs.

Après les bastons, les pauvres toons n'auront d'autre choix que de retourner dans la Pokéball et d'attendre… (ils ne peuvent vraiment rien faire contre, cela revient à un K.O. permanent).

Le pacte des toons

Un instant s'écoule avant que les dompteurs ne fassent sortir leurs prisonniers de leurs balles respectives. À vous de voir si vous reprenez des héros de la série (mais pas Sacha) ou simplement d'autres gamins insupportables. Ils avouent ne pas trop comprendre les techniques de combat des toons et expliquent la situation. Ils ont entendu parler des capacités de résistance des toons et de leur combativité. Du coup, ils se sont infiltrés dans leur monde pour trouver les deux toons les plus combatifs, et ont naturellement jeté leur dévolu sur le Castor bileux et la Mangouste masquée. Le problème c'est qu'à peine sortis de leur Pokéball (pas la même que les joueurs), ils n'ont pas attaqué les autres Pokémon mais se sont battus entre eux sans rien écouter. Impossible de les faire combattre ! Bien entendu, il est hors de question de les laisser partir vers leur monde d'origine (celui des toons). En effet, un grand match va opposer les meilleurs dresseurs dans quelques jours et les gamins veulent le gagner. Ils proposent un deal aux personnages. Puisque les deux champions ne veulent pas combattre, ce sont eux qui vont défendre les couleurs de leurs kidnappeurs. En échange, ces derniers acceptent non seulement de les libérer (ainsi que le Castor et la Mangouste) mais en plus de leur indiquer le chemin qui les mènera vers leur monde. Bien sûr, si un des toons est vainqueur de ce match, il sera libéré en premier et pourra ramener son champion à Kingléo avant ses concurrents (désignant ainsi le vainqueur). À peine nos héros auront-ils accepté, qu'ils seront immédiatement aspirés dans leur prison.

Intermède gênant

Un petit problème va se poser. Les toons vont être éjectés des Pokéballs (à eux de prendre le coup de main pour réussir leur sortie avec un jet de Sauter) pour se retrouver confrontés à un monstre Pokémon quelconque (prenez un gros plein de dents). Lui, n'a qu'une envie, goûter du toon (et du dresseur de toon). Mais seul devant les personnages, il ne devrait pas faire long feu. Jusque-là, rien de bien méchant. C'est une fois la bête éliminée, que les personnages vont se rendre compte qu'ils ont changé de dresseurs. D'autres gamins les possèdent. En étant un peu astucieux, on peut discuter avec eux et apprendre qu'ils ont trouvé leur prison miniature à côté d'un véhicule en panne sèche. L'objet a dû tomber d'un sac ou d'une poche. Les nouveaux propriétaires se rendent dans un camp d'entraîne-





ment pour Pokémon. Ils ne comptent pas du tout participer au tournoi dont parlaient les autres. Ils ne se sentent pas prêts. C'est sur ces paroles que les toons vont réintégrer leur prison, de force.
En ressortant, ils seront peut-être déterminés à bouffer du manga mais laissez-les se rendre compte de l'endroit où ils se trouvent vraiment...

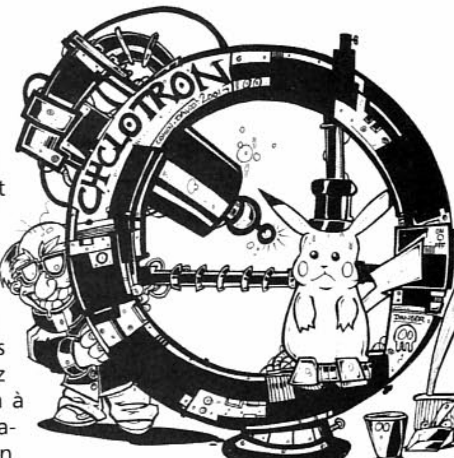
Japanimation et japoniaiserie, même combat ?

Que pensiez-vous ? Que les Pokémon naissent dans les sushis ? Qu'ils savent se battre naturellement ? Non madame ! Les toons émmergent dans une petite arène (style *Conan*) et se retrouvent devant un poussin psionique mort de trouille. Dans les tribunes, un charmant petit chérubin hurle dans un mégaphone des "Attaque ! Détruits-les ! Bouffe-leur les yeux !" et autres ordres tous plus agressifs les uns que les autres. Et comme le poussin refuse de combattre, il reçoit des décharges électriques de plus en plus fortes. Du côté des toons, les nouveaux entraîneurs ne sont pas mieux. Le problème, c'est qu'ils n'ont pas trouvé comment dresser les personnages. Si l'un d'entre eux a un point faible connu (l'ennemi naturel, par exemple), ils le brandiront (si c'est possible) pour le menacer. Quoi qu'il arrive, après le combat, les personnages vont être emmenés aux mangeoires (pour bouffer des farines à base de Pokémon morts) et vont découvrir qu'ils sont dans un camp d'entraînement intensif pour Pokémons pacifiques. Ne lésinez pas sur les détails à ce moment du scénario (description façon Cécile B 2000 (ça s'écrit comme ça Cécile B 2000 ? Je pense pas mais bon). Les lieux tiennent à la fois du camp de concentration, d'entraînement, de scouts, etc. Des milliers de Pokémon poussent des roues à eau géantes pour s'endurcirent (là, pensez à enclencher la musique de *Conan* appropriée), geignant sous les coups de fouet des entraîneurs. On les muscle en les dopant, on les enferme dans des cages pour les rendre de plus en plus agressifs. Bref, soyez romain dans votre description. La seule question que doivent alors se poser vos joueurs c'est : comment sortir d'ici ? (s'ils sont morts de rire, refaites la description depuis son début plusieurs fois en remettant la musique. Vous verrez, à la dixième, ils ne rigoleront plus. Prévoyez de quoi boire parce que c'est pas si facile).



La grande évasion

La journée d'un futur Pokémon de combat au camp N°12 (dit camp du Bouddha swingueur) est divisée en trois moments : matin combat, midi engraissage, après-midi apprentissage des techniques de combat. Le soir, il y a dix minutes de pause pour faire copain-copain avec son super entraîneur avant qu'il ne vous remette dans la Pokéball. C'est beau l'amitié, non ? Au milieu de cet enfer, les personnages vont croiser d'autres toons, et notamment une fouine irlandaise accompagnée d'une hyène australienne (dotée du Q.I. d'un président américain type). Ces deux-là ont réussi à convaincre leurs entraîneurs de faire des échanges pour se retrouver ensemble. C'est une bonne manière de passer un peu de temps avec eux et d'apprendre qu'ils préparent une évasion. Pour aller où ? Ils ne savent pas mais "ailleurs sera toujours mieux qu'ici". Leur plan est simple. L'apprentissage de l'après-midi est le seul moment durant lequel ils ne sont pas dans une arène ou aux mangeoires. L'idée est de trouver un moyen de provoquer une panique dans le camp pour filer (pas à l'anglaise car la fouine s'y refuse, en bonne irlandaise). Ils ont creusé un tunnel mais ont besoin d'une bonne diversion pour que les entraîneurs ne se rendent compte que trop tard de leur disparition. Aux joueurs de trouver le moyen de provoquer cette fameuse panique (mélanger des Pokémon d'eau et d'électricité, est par exemple une excellente idée, merci). Gageons que pour mettre le foin, votre groupe n'aura pas trop de mal. Donnez des accents de film à l'*évasion* (chiens, miradors, poursuite en moto et final dans les barbelés, improvisez que diable !). Jamais, ils ne doivent se sentir en pays ami... Ici, tout le monde parle et bouge bizarrement. La compétence Déguisement devrait être assez utile.



Fight club

Une fois dehors, il va falloir trouver le lieu de la fameuse compétition. En fait ce n'est pas dur. Il suffit de planter un panneau pour indiquer sa direction et suivre la direction (vous ne suivez plus ? Normal). Bref, en se renseignant, y'a pas de sushi (faut que j'arrête, faut que j'arrête). Passez sur le voyage, à moins que vous ne désiriez que les entraîneurs du camp ne prennent vraiment en chasse les personnages, et enchaînez directement sur la scène finale : le match.
Sur place, les malheureux gamins kidnappeurs tentent d'utiliser le Castor et la Mangouste mais ces deux-là, à peine sortis, se cognent et ignorent royalement les autres adversaires. C'est donc avec joie qu'ils accueillent les toons et qu'ils reformulent leur promesse. Si un toon est vainqueur, c'est le billet retour pour tout le monde. Les matchs se font par éliminatoire. À ce stade du scénario, les toons sont habitués aux techniques Pokémon. Du coup, ils ne s'effondrent plus devant un canard psychédélique et peuvent faire quelques jets de Résister au Baratin pour ne plus subir les attaques psychiques (ils sont forts ces Pokémons, ils ont trouvé où était le cerveau d'un toon !). Faites-les affronter les véritables stars du dessin animé et choisissez le plus inventif des joueurs pour qu'il combatte le dernier mais le plus agaçant des Pokémons : Pikachu. Bien entendu, il est hors de question que le toon puisse gagner le match. Le truc jaune doit toujours gagner à la fin. Dans son monde, c'est comme ça. Mais comme les entraîneurs sont de braves gamins, ils serrent la pogne à Sacha et tout se termine en chanson. Sauf que...

Le match du siècle (bis et fin)

Il est temps de tenir ses promesses. Le toon ayant participé à la finale peut désigner qui l'accompagnera en premier vers le stade de Kingléo. Là, les dresseurs rappelleront leur promesse de laisser un peu d'avance au vainqueur. Conclusion, la fin du scénario est une course-poursuite à partir de la brèche ouverte sur le monde des toons vers le ring, pour l'affrontement final entre le Castor et la Mangouste. Laissez le match dégénérer, parce que de toutes façons, cela finira sur un nul (pour donner plus de suspense à la prochaine rencontre...). Bref, tout ira bien si ce n'est que parmi les cris de la foule, un jet réussi d'Entendre permettra de percevoir un grincement horrible : pika pika pika... tchoum ! À vos souhaits...

Je refuse de signer un tel scénario !
C'est pas moi, on m'a obligé !
Illustrations : David Cohen



L'antre de la

Poe, et Lovecraft à sa suite, l'avaient parfaitement compris. Sandy Petersen, le créateur de L'Appel de Cthulhu, également. Pour créer un décalage fantastique ou poser une ambiance horrifique, il existe peu de ressorts narratifs aussi efficaces que la folie.

Le jeu qui rend fou

Replacée dans le contexte de l'époque, la Santé Mentale, telle que définie par *L'Appel de Cthulhu*, fut proprement révolutionnaire. Destinée à l'origine à simuler la conception lovecraftienne de l'horreur, celle qui rend fou quand on la contemple, elle a pourtant beaucoup vieilli. Par trop mécanique, elle n'est plus réellement en adéquation avec les exigences actuelles du jeu d'ambiance, et ce en dépit de la salutaire actualisation du chapitre qui lui est consacré dans l'édition 5.5. D'autres jeux ont depuis développé une approche plus moderne de la folie, à l'exemple de *Kult* ou d'*Unknown Armies*, dont les Gardiens un tant soit peu curieux auront tout intérêt à s'inspirer.

Mais, puisqu'il est de notoriété publique qu'on ne termine généralement une partie de *L'Appel de Cthulhu* que mort ou fou, pourquoi donc ne pas préparer le terrain en amont ? En travaillant à partir de son background et de sa personnalité, il est facile de prévoir sur quelle pente savonneuse la raison du personnage va glisser. Il s'agit de déterminer à l'avance quels types de folies temporaires il risque de déclarer, et ainsi de permettre au joueur d'en donner des signes avant-coureurs tout au long de la partie, au fur et à mesure que sa Santé Mentale se détériore.

Et s'il finit par virer paranoïaque, l'évolution aura été progressive, donc vraisemblable : des réflexions de plus en plus appuyées sur l'impression d'être suivi ou épié, des précautions inutiles pour protéger sa vie privée, des soupçons sur l'intégrité de ses compagnons, un souci clairement pathologique du secret, seront autant d'éléments qui concourront à crédibiliser sa crise de démence. Dans le même ordre d'idée, on aura soin, pour un personnage donné, d'éviter les tirages aléatoires pour privilégier une ou des folies temporaires récurrentes, ce qui crédibilisera d'autant son profil psychologique.

La petite boutique de l'horreur

Arkham Asylum

La première question qui vient à l'esprit d'un meneur désireux de situer l'un de ses scénarios dans un hôpital psychiatrique, est, comme souvent : "De quoi un endroit pareil peut-il bien avoir l'air ?". Heureusement, la gamme de *L'Appel de Cthulhu*, grande consommatrice de tels lieux, en propose un certain nombre clefs en main, descriptions minutieuses et plans détaillés à l'appui. En ce qui concerne les années vingt, on recommande tout d'abord *L'asile d'aliénés*, tiré du recueil éponyme, un classique indémodable, avec savant fou, laboratoire secret, et proto-shoggoth à l'affût. *Le sanatorium*, du supplément *Les demeures de l'épouvante*, combine les avantages de l'asile et du huis clos mortel, puisque le bâtiment est construit sur une île. Maison de repos toujours dans *Avec préméditation*, l'une des *Aventures dans la région d'Arkham*, où les personnages goûtent aux surprenantes capacités d'accueil du sanatorium local. Plus près de nous, *Les fleurs du mal*, le segment parisien de la campagne *Terreur sur l'Orient-Express*, conduit les investigateurs jusqu'à l'asile de Charenton, mais sans nous en livrer les plans (et c'est bien dommage). L'Angleterre victorienne n'est pas oubliée, avec l'asile Malbray, décrit dans *Les symboles écarlates*, l'un des scénarios des *Sacrements du mal*. En ce qui concerne notre époque, le centre Van Dyson est le décor principal de *Nemo solus sapit*, un scénario du grand John Tynes, que l'on retrouve dans *Les astres sont propices*. Plus sombre encore, mais c'est naturel puisqu'il s'agit de *Kult*, l'excellente campagne *Taroticum* nous emmène visiter Sandburn, une ancienne prison victorienne, reconvertie aujourd'hui en hôpital psychiatrique.

Mais vous êtes fou ? Oooh oui !

(NDLR : y' a de l'abus...)

Recyclant les poncifs de la littérature et du cinéma, le jeu d'horreur a hissé au rang d'archétype le fou mégalomane, généralement sorcier et/ou scientifique. Des méchants très méchants au cœur de machiavéliques intrigues, dans lesquelles les joueurs assument le rôle confortable des gentils très gentils, qui essaient de contrecarrer leurs plans. Il leur sera beaucoup plus difficile en revanche de passer de l'autre côté de la barrière, pour incarner avec justesse un dément. Un tel personnage s'avère en effet particulièrement difficile à gérer, car la folie, par essence irrationnelle et désocialisante, s'accorde mal aux exigences du JDR, qui fonctionne généralement sur une logique de groupe. La solution la plus simple pour le meneur est de n'autoriser le développement de ce type de personnage que dans le cadre de scénarios solos. Ces derniers seront de véritables challenges, aussi bien pour le joueur, dont le *role play* devra en permanence simuler la maladie mentale, que pour le meneur, qui aura la charge d'orienter l'ensemble de ses descriptions en fonction de la folie du personnage.

Mais revenons au jeu en collectif : de la même manière que, dans *La petite boutique de l'horreur* du Backstab n°27, nous vous proposions d'encourager vos joueurs à incarner différents avatars oniriques du même rêveur, pourquoi ne pas leur confier à chacun l'un des aspects, si possible antagonistes, d'une personnalité multiple ? Ils se relaieraient aux commandes de l'unique personnage du scénario selon la personnalité dominante du moment, mais pourraient tout de même communiquer entre eux en se projetant sur une sorte de plan mental.

Prenons l'exemple d'un jeune homme, laissé pour mort après une agression brutale qui a également coûté la vie à sa fiancée. Le choc physique et psychologique a été si rude, que sa personnalité à éclaté en plusieurs morceaux, une facette prudente et rationnelle, une autre violente et sans pitié, et une dernière plutôt féminine, projection de son amie défunte. Chacune est interprétée par un joueur différent, mais à eux trois ils n'ont qu'un objectif : retrouver leurs agresseurs et se venger. Les transitions d'une personnalité à l'autre sont organisées par le meneur, celles qui sont inactives ayant la possibilité de dialoguer entre elles tandis que la troisième agit. Le lieu de rencontre, situé en fait dans l'esprit du personnage, pourrait revêtir l'apparence de celui de l'agression, le cadavre en décomposition de la jeune femme ne cessant de leur rappeler le sens de leur mission.

Pour en terminer sur le dédoublement de personnalité, on pourrait également imaginer qu'un joueur incarne une sorte de Dr Jekyll, et que le meneur prenne le contrôle de son personnage lorsqu'il devient Mr Hyde. Un processus dont l'intérêt serait décuplé si Jekyll, ne se souvenant absolument pas de ce qu'il fait lorsqu'il est Hyde, n'était pas conscient de son état. Le joueur lui-même pourrait d'ailleurs commencer la partie en l'ignorant également, pour peu que le meneur prenne la peine de le faire sortir de la pièce de jeu à chaque manifestation de Hyde.

Folie contre réalité

Il suffit de lire le chapitre que *Kult* consacre aux Limbes pour être convaincu que rêve et folie font très bon ménage, aussi le meneur ne devrait-il pas hésiter à déformer à loisir les rêves des fous. C'est ce que nous avions fait dans *La petite boutique de l'horreur* précédente, en vous présentant l'univers onirique d'un homme souffrant d'un fort complexe messianique. Ce genre de délire hallucinatoire peut d'ailleurs servir de transition idéale entre rêve et réalité, le dément passant de l'un à l'autre et vice-versa, sans s'en rendre compte. En poussant plus loin, et c'est l'une des idées fortes de *Kult*, pourquoi ne pas postuler que la folie peut finir, peut-être grâce à la magie, aux rêves, ou aux pouvoirs psi, par altérer directement le réel ? Un agoraphobe, terrifié par le monde extérieur, pourrait ainsi très bien avoir créé lui-même, quoique à l'insu de son plein gré, les barreaux et les portes blindées qui le retiennent prisonnier chez lui. Dans le même ordre d'idée, les hommes en noir qui harcèlent ce grand paranoïaque ne sont peut-être que des ombres animées par sa propre volonté. Et que dire de cet homme qui, souffrant d'un puissant complexe d'infériorité, devient peu à peu invisible ? Les possibilités sont infinies...

Auteur : Johan Scipion (jscipion@free.fr)
Illustration : Grrr


DORK TOWER
Par JOHN KOVALIC
... et vous gagnez donc la bataille. Frustré et furieux, le Démon Majeur retourne dans les profondeurs infernales.
Fin de l'aventu...
On le suit.
Ouaih.
J'allais le dire.
Euh... Pardon ?
On le suit en Enfer !
On va botter le cul de Belzébuth !
Je prépare ma dague.
Hum... Je suppose que vous ne pensez pas ce que vous dites.
Bien sûr que si !
Il va voir ce qu'on va lui mettre.
Je prépare ma massue.
Mais les gars, je vous parle de l'Enfer. Vous avez une idée de...
Je sors mon épée courte.
Je sors ma lance.
Je prépare une "boule de feu".
Une boule de feu ? En Enfer ? Mais ça sert à quoi ?
À faire de gros dégâts.
J'espère bien.
Je prépare ma torche.
Bon. On le refait calmement ...
T'imagines un peu le butin qu'on peut récolter ?
Je sais.
Regarde comme il essaye de nous embarquer sur une autre piste.



Traduction : Léonidas Vesperini

Abonnez-vous à BACKSTAB et recevez un de ces cadeaux !

Recevez chez vous les 11 prochains numéros de BACKSTAB
au prix de 250 Francs + un cadeau au choix
France et DOM TOM uniquement
ABONNEMENT ÉTRANGER / FOREIGN SUBSCRIPTION :
300 FF/One year subscription $40 US or 45 Euro



11 numéros de Backstab = 69 F d'économie + 1 cadeau

Je choisis mon cadeau :

A



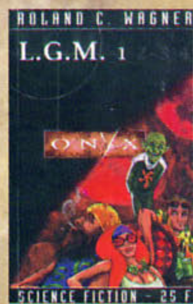
FIGURINE PITBULL
Fournie non peinte

B



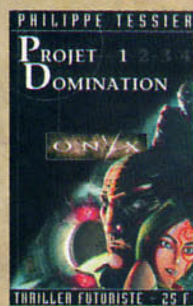
ROMAN
Un polar fantastique qui mettra votre santé mentale à rude épreuve !

C



ROMAN
Une uchronie frapadingue : et si Mars nous avait envoyé un ambassadeur?

D



ROMAN
Un thriller futuriste dans l'univers de Polaris, qui vous livre enfin la suite des Foudres de l'Abîme...

Avec ce bulletin je peux m'abonner à Backstab. Je recevrai mon cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines.

Veuillez remplir le bon ci-contre accompagné de votre règlement par chèque bancaire ou postal du montant de votre commande. Offre valable jusqu'au 25 mars 2001 à :

Backstab, Abonnement
29-31 rue Chaptal
75009 PARIS FRANCE

A : ☐ **B :** ☐ **C :** ☐ **D :** ☐

MON ABONNEMENT + MON CADEAU

☐ **OUI, je m'abonne** 250 F (ou 300 FF pour l'étranger)

Nom :
Prénom :
Adresse :

Code postal : Ville :
Pays :
Âge :
Tél. :
Email :

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

BS29

Les pouvoirs de niveau 7

Evidemment, je ne vais pas vous décrire tous les pouvoirs du bouquin car, comme on dit par chez moi "À chaque jour suffit sa peine", ainsi que "N'est-ce pas trop de bonheur à la fois", voire même "Quand est-ce qu'on mange ?".

Si votre Prince-Démon ou votre Archange souhaite vous récompenser, vous pouvez, une fois le niveau 6 obtenu dans l'un de vos pouvoirs, recevoir la version "niveau 7" de ce dernier. Comme vous allez le voir, c'est vraiment cool d'atteindre une telle puissance…

Assommer (116)

Type : physique
Coût : 2 PP
Caractéristique : force
Défense : force
Portée : personnel
Description : ce pouvoir permet, s'il est réussi, de faire apparaître au-dessus de la tête de l'adversaire RU petites étoiles qui se mettent à tourner à grande vitesse. À chaque tour, chaque étoile a 50% de chances de disparaître. L'adversaire reste sonné tant qu'il porte encore au moins une étoile.

Jet d'eau du robinet (133-134)

Type : physique
Coût : 1 PP
Caractéristique : précision
Défense : esquive
Portée : variable (x5)
Description : à ce niveau, le personnage porte en permanence sur le front un gros robinet en fonte. Dès qu'il l'ouvre, il peut faire couler de l'eau pure à 100%. Bien entendu, la principale utilisation de ce pouvoir est de pouvoir élever des truites en captivité (super pour un Ange de Jordi) mais l'eau peut aussi servir dans le biberon des bébés (génial pour un Ange de Christophe) ou pour bien d'autres choses encore.

Peur (151-152)

Type : mental
Coût : 2 PP
Caractéristique : volonté
Défense : volonté
Portée : (niveau fois 2) mètres
Description : le pouvoir de niveau 7 a les mêmes capacités que les niveaux précédents, à une exception près : le look de l'adversaire change automatiquement. Ses cheveux se dressent sur la tête, il devient tout vert, ses yeux s'exhorbitent et il se met à bredouiller toutes sortes de conneries. Les effets physiques et visuels durent aussi longtemps que les effets du pouvoir.

Bénédiction "rajeunissement" (213)

Type : mental
Coût : variable
Caractéristique : volonté
Défense : aucune
Portée : vue
Description : ce terrible pouvoir d'attaque permet de faire disparaître ses adversaires en un claquement de doigt. En fait l'ennemi ne disparaît pas réellement mais devient tellement petit qu'il est réduit à l'état d'un spermatozoïde et d'un ovule. Ce pouvoir fonctionne si le RU de l'attaque est au moins supérieur à la volonté de la victime.

Armure corporelle (221-222)

Type : physique
Coût : 0
Caractéristique : force, automatique
Défense : aucune
Portée : personnel
Description : à ce niveau, l'armure protège de 9 points mais a l'apparence d'une tenue rose et d'un casque de moto avec visière fumée. Existe aussi en version jaune devant, marron derrière.

Conversion mentale (255-256)

Type : mental
Coût : 0
Caractéristique : volonté

Métro (554)

Type : physique, permanent, unique
Coût : 0
Caractéristique : précision, automatique
Défense : aucune
Portée : personnel
Description : à ce niveau, le pouvoir se transforme et permet d'utiliser comme planque un tramway. Bon OK, pour la planque c'est pas le top, mais pour visiter une grande ville au grand air c'est parfait. En plus les tramways c'est souvent jaune ou rouge et des fois, on arrive à écraser des gens avec. Mais bon, comme je disais, comme planque on a trouvé mieux (ou alors sous les banquettes mais du coup vaut mieux jouer un Schtroumpf©).

Déplacement temporel (456)

Type : mental
Coût : 5 PP
Caractéristique : volonté, automatique
Défense : aucune
Portée : personnel
Description : ce pouvoir, récemment amélioré par Haagenti lui-même, permet de se retrouver à l'heure du prochain diner, assis sur une petite chaise en bois, devant une table recouverte d'une nappe à carreaux rouges et blancs. Se trouve sur la table un grand plat de 300 grammes de spaghettis, composé d'une seule grande pâte. Si le personnage ne parvient pas à aspirer la nouille entière sans la casser (jet de précision, difficulté "très difficile"), il subit RU points de dommages.

Défense : aucune
Portée : personnel
Description : un pouvoir surpuissant de ce niveau permet des choses vraiment exceptionnelles. Il permet surtout de convertir mentalement et automatiquement les Euros en Francs, voire le contraire. Les plus experts peuvent aussi convertir les dégrés Celcius en degrés Farenheit, voire les ps en centimètres.

Vedette de cinéma (264)

Type : physique, permanent, unique
Coût : 0
Caractéristique : apparence, automatique
Défense : aucune
Portée : personnel
Description : au niveau 7 ce pouvoir permet d'endosser le rôle d'un acteur si peu connu qu'il permet de passer complètement inaperçu, sauf pour les fans de films de série Z. Parmi les choix possibles on peut imaginer prendre le corps de Bernard Menez, Sim, Patrick Topalof ou un des frères Baldwin (il en existe dans toutes les tailles, plus ils sont gros, moins ils sont connus).

Contrôle des animaux (445-446)

Type : mental
Coût : 4 PP
Caractéristique : apparence
Défense : volonté
Portée : vue
Description : à ce niveau, les utilisateurs de ce pouvoir peuvent non seulement contrôler les animaux mais aussi parler avec eux. Et les animaux leur répondent ! Cela fonctionne avec toute la faune terrestre, des plus évolués (opossums, dauphins, etc.) aux plus primitifs (vers de terre, avocats, journalistes). Permet aussi de parler par gestes avec les sourds-muets, voire de parler le langage des mecs bourrés comme des coins.

Détection de la vérité (425-426)

Type : mental
Coût : 3 PP par minute
Caractéristique : volonté
Défense : volonté
Portée : personnel
Description : ce pouvoir fonctionne de la même façon que le niveau 6 mais dès qu'un individu ne dit pas la vérité, un gros klaxon apparaît au-dessus de sa tête et produit un énorme COINK ! La même version existe en plus subtil : le nez de l'interlocuteur se contente de grandir de un centimètre à chaque mensonge. Les effets se dissipent lorsque le personnage arrête de payer les PP nécessaires.

Augmentation permanente de force (511)

Type : physique, permanent, unique
Coût : 0
Caractéristique : force, automatique
Défense : aucune
Portée : personnel
Description : chaque fois que vous choisissez ce pouvoir, votre force augmente de 1 point. Mais ce n'est pas sans danger. Pour chaque point de force au-dessus de 6, vous avez 10% de chance de devenir vert. Vous avez aussi 20% de chances que vos vêtements craquent à l'exception de votre pantalon. Arrivé à une force de 10, le pantalon se transforme en bermuda. Il a ensuite 1% de chance par point de force au-dessus de 10 de craquer lui aussi, permettant à vos… Enfin votre… Bon, je crois que tout le monde a compris. Comme quoi, même avec 30 de force, on peut finir par se geler les burnes.

Arme de contact mobile (523)

Type : physique, permanent, unique
Coût : 2PP + 1PP par minute
Caractéristique : force, automatique
Défense : aucune
Portée : personnel
Description : un pouvoir aussi puissant vous permet d'invoquer un couteau suisse mobile. À chaque fois que vous causez un point de dommage, une lame supplémentaire apparaît. Exemple : si votre adversaire subit 7 points de dommages, il est coupé, scié, limé, vissé, tournevissé, poiçonné et loupé. Existe aussi en version *multi-tool* mais la consommation de PP est alors doublée. Le *multi-tool* c'est bien plus balaise que le couteau suisse, alors avec le double de PP, je crois même que je suis loin de la vérité.

Relique impie (526)

Type : physique, permanent, unique
Coût : 4PP + 1PP par minute
Caractéristique : précision, automatique
Défense : aucune
Portée : personnel
Description : à ce niveau, la relique a la capacité spéciale de prendre une forme totalement anodine et peut donc être transportée sans attirer l'attention le moins du monde. Tirez 2D6 pour connaître l'apparence de la relique :

Dés	Objet anodin
2	Un arrosoir jaune citron
3	Un nez rouge de clown (doit être porté pour que les pouvoirs fonctionnent)
4	Une paire de palmes
5	Une radio qui diffuse du "Licence IV" en boucle
6	Un bermuda rose
7	Un parasol Casanis
8	Une paire de docs vertes et noires (une verte, une noire)
9	Un bouquet de fleurs composé de choux-fleurs et de brocolis
10	Un opposum empaillé
11	500 grammes de viande hachée à porter à même la peau
12	Un exemplaire du Nécronomicon

Cet article est dédié à tous les pigistes qui écrivent des aides de jeu ! Non, pas ceux qui convertissent *La Compagnie Noire* pour le système D20, les autres, les doués.

Auteur : Croc
Illustration : Bertrand Bès et Laurent Cambournac



Macho Women with Guns

Synopsis

Une pluie de poissons dans une région isolée de votre monde post-apocalyptique préféré, et c'est la pagaille. Le Complexe Alpha envoie des Clarificateurs enquêter, tandis que des Nanas Macho et Chargées (si, si, c'est la trad' officielle) font une petite virée dans le coin pour l'occasion. C'est donc dans un climat à la fois bizarre et tendu qu'est découverte une secte étrange, vénérant un système d'exploitation archaïque. Si vous êtes conquis par cette prose aventureuse, et que vous êtes un grand malade, cette aventure doit pouvoir s'adapter pour faire un scénario délire de *Bitume* (sous réserve).



Il était une fois le code

- C'est pas parce que c'est le numéro d'avril qu'on peut faire n'importe quoi.

- Mais si !

- Mais non !

- Mais si !

- Bon. D'accord. C'est cool . . .

Avant-propos (Parano/Macho)

Cette aventure débridée pour *Macho Women with Guns* et *Paranoïa* peut être jouée en utilisant l'un ou l'autre jeu. Il est possible et même recommandé de jouer le scénario avec deux meneurs de jeu se partageant deux tables concurrentes, l'une de gentils Clarificateurs et l'autre d'ultraféministes surarmées. Les paragraphes correspondant à chaque jeu seront indiqués d'une manière tout à fait sobre, comme il se doit (**Parano** pour *Paranoïa*, **Macho** pour *Macho Women With Guns*). La partie ne doit pas s'arrêter au décès des personnages des participants, parce qu'ils sont rapidement remplacés par des troupes fraîches dépêchées en renfort. Si vous mangez en même temps que vous jouez, mettez du poisson au menu.

La mission (Parano)

Les Clarificateurs doivent vérifier un rapport faisant état de chute de poissons dans un secteur de l'Extérieur. Le secteur est assez éloigné (il faut bien trois jours de voyage pour s'y rendre en volbot). Séparément et secrètement, le leader d'équipe et l'agent de la sécurité interne sont mis au courant de l'histoire telle que la connaît l'Ordinateur (Cf. ci-dessous "Le Complexe Alpha"). Il leur est demandé de se montrer particulièrement vigilant. Le leader d'équipe doit faire des rapports radio toutes les heures.

Matériel confié (Parano)

Pour tous : des épuisettes, du matériel de camping, des com-



units I. Unique : un volbot équipé de lance-missiles et d'un com-unit III.
Un sac à dos écologique (en phase de test) est fourni à toute l'équipe. Un dispositif expérimental situé dans le sac contient des senseurs qui détectent les signes vitaux du porteur (battements cardiaques, température corporelle, respirations). Au moment de la mort du porteur, le sac se déploie et, pour des raisons hygiéniques, recouvre le cadavre du clone. Les Clarificateurs peuvent avoir l'occasion de servir l'Ordinateur en détectant les deux défauts majeurs du sac : le volumineux équipement spécial occupe la majorité de l'intérieur du sac, qui a une contenance égale à celle d'un petit sac à main pour un poids de vingt-trois kilos ; et il se déclenche parfois par erreur, condamnant le clone empaqueté à une asphyxie certaine, d'autant plus que le sac est à l'épreuve des chocs et des balles, afin que les cadavres ne soient pas abîmés pour l'autopsie. En cas de perte de clones, les sacs à dos émettent aussitôt de puissants signaux radio vers le Complexe Alpha, et une batterie de canons expérimentaux propulse des clones de rechange près de la dernière position connue. Après un voyage à des vitesses insensées, des parachutes presque fiables permettent un atterrissage quasiment sans douleur.

Au rapport ! (Parano)

À partir du moment où les Clarificateurs rencontrent le Culte du Grand Bill (voir plus bas) et en font état à l'Ordinateur, celui-ci déploie les grands moyens. Il envoie de nouvelles instructions au chef d'équipe : les Clarificateurs doivent détruire complètement le dieu du Culte, à coups de missiles au besoin. De plus, il annonce l'envoi d'une escadrille Vautour de bombardement, qui nettoie la zone un jour et demi plus tard. En revanche, si les Clarificateurs se font taper dessus par des viragos, l'Ordinateur leur laisse le soin de "*trouver des solutions tactiques adéquates*" (ce qui signifie "pas de soutien").



Le Complexe Alpha (Parano)

Il y a un an, le Culte du Grand Bill est parvenu à convertir un clone en mission à l'Extérieur. Convaincu qu'il fallait propager "*le code primordial*", ce citoyen naïf s'est mis en tête de partager sa découverte avec l'Ordinateur. Revenu au sein du Complexe, il est parvenu à faire rentrer une ancienne version du disque Pouindoze dans un lecteur de l'Ordinateur. Tout un secteur du Complexe Alpha a subi de graves perturbations et de nombreux plantages ont provoqué des dizaines d'accidents et de morts. L'Ordinateur a dû isoler une vaste zone afin d'endiguer le phénomène. Il ignore ce qui a bien pu se passer, mais il est déterminé à combattre ce fléau. Il est terrorisé à l'idée qu'un autre attentat puisse arriver. Il a mis la main sur le saboteur, mais celui-ci s'est suicidé avant de révéler ses secrets (à part la mention du code primordial). Tout ce que l'Ordinateur sait, c'est qu'il a ramené Pouindoze de l'Extérieur.

Des nonnes bien sexy (Macho)

Côté Nana, les personnages appartiennent tous à une communauté de nonnes de la nouvelle Église Catholique (et si vous dites que vous avez des persos réguliers, on ne vous croit pas...). La communauté en question abrite une trentaine de nonnes-renégates missionnaires. Elles constituent un groupe nomade et se déplacent partout dans le Machoverse pour prêcher la bonne parole et reconstruire une société potable, là où le mâle fainéant a baissé les bras. Elles se déplacent avec une dizaine de camions et une vingtaine de motos. Régulièrement, leur caravane forme un camp, ou squatte dans des fortins ou des ruines de supermarché à l'abandon. C'est le cas environ un mois avant le début de ce scénario : le groupe a investi une vieille base militaire désaffectée, dans la région où commence notre histoire.

La communauté est dirigée par la Grande Sœur Dévote Adélaïde, une Nana d'une trentaine d'années, bien conservée et au tempérament agressif. Enfin agressif... C'est peut-être le fait qu'elle se balade en permanence avec un lance-roquettes sur l'épaule qui donne cette impression. Quoi qu'il en soit, Adélaïde est respectée par toutes ses sœurs. Si le sort de certains Clarificateurs (mâles comme femelles) doit être décidé, c'est son avis qui fait la différence, mais elle écoute toujours les arguments de chacun avant de prendre une décision.

Il existe une autre forte tête, qui a une influence considérable sur le groupe de Nanas : Sœur Germaine de Montréal. Sœur Germaine de Montréal est une mystique, une illuminée. Enfin c'est ce que disent les supérieurs de l'Église, et c'est ce que croit la communauté (les Nanas des joueurs y compris). En fait, Sœur Germaine de Montréal a pété une Durit © depuis bien longtemps et raconte n'importe quoi. Tout le monde l'écoute un peu comme la devineresse du groupe. Sa parole a une influence considérable sur Adélaïde. Son rôle, lors de ce scénario, consiste surtout à dire qu'elle a appris il y a longtemps que les mâles possédés par le Malin peuvent être "*purifiés*" si on les passe à la Sainte Machine à Laver, une relique sacrée en possession de la communauté. Cela n'augure rien de bon pour les éventuels Clarificateurs masculins capturés, d'autant plus que Germaine ne se souvient pas, en revanche, du programme adéquat. Il faudra donc tous les essayer... Mais si ! On survit dans un machine à laver !? Enfin, il suffit de faire un jet de 1d6



sur la table de la Sainte Machine à Laver (voir encadré) pour connaître le sort de la victime.
Depuis deux semaines, les Nanas ont eu le malheur de voir tomber en panne la centrale nucléaire voisine, qui alimentait leur base fortifiée, et dont le système d'exploitation a rendu l'âme. Du coup, depuis, elles sont privées d'électricité, électricité qu'elles utilisent d'ailleurs exclusivement pour alimenter leur sèche-cheveux. Les PJ ont donc un malus de 1 à leurs jets de Macho durant la partie jusqu'à ce qu'elles aient pu se repeigner, par exemple en prenant l'énergie du matos des Clarificateurs.

Quelques jours avant le début de ce scénario, à une trentaine de kilomètres du camp fortifié, une nonne en reconnaissance (en moto) a été prise sous une pluie de sardines ! Il peut même s'agir d'une des Nanas de votre groupe. Elle a fait un rapport à Adélaïde, qui a jugé que cette manifestation étrange pouvait tout à fait être liée à l'interruption du courant. Une escouade de nonnes, composée essentielle-

Le Grand Bill est avec vous

ment par les PJ, est alors envoyée sur place pour investiguer. Ha ! J'oubliai ! La communauté de nonnes dispose de tout l'armement possible et imaginable, et entre autres de lance-roquettes par dizaines ! On investigue pas les mains vides... C'est en menant leurs recherches que les Nanas vont tomber sur le culte du Grand Bill et, sans doute, croiser des Clarificateurs en vadrouille. Elles n'ont au départ qu'un but : rétablir l'électricité dans leur base.

Ce qui va tenir lieu d'enquête (Parano/Macho)

Ni les Clarificateurs ni les Nanas ne connaissent au début la localisation du culte du Grand Bill (décrit ci-dessous). Les deux moyens les plus faciles pour parvenir à le trouver consistent à :

La Sainte Machine à Laver (Macho)

Programme de la machine :	1	2	3	4	5
1D6					
1	vivant	vivant	vivant	vivant	vivant
2	vivant	vivant	vivant	vivant	vivant
3	vivant	vivant	vivant	vivant	vivant
4	vivant	vivant	vivant	vivant	mort
5	vivant	vivant	vivant	mort	mort
6	mort	mort	mort	mort	mort

Programmes :
1. fragile 0° (cycle court)
2. blanc fragile 30° (cycle court)
3. couleur coton 30° (cycle court)
4. couleur autre 60° (cycle long)
5. blanc solide + essorage + séchage 90° (cycle long)

1) Observer les pluies de poisson. Plus on se rapproche de la base des cultistes, plus leur intensité et leur fréquence est grande.
2) Suivre en douce un groupe ayant trouvé le fortin.

La topographie de la région est très variée : collines, forêts, crevasses... Idéal pour tendre des embuscades ou se cacher. Tant que fonctionne la machine des cultistes (voir ci-dessous), le climat conserve un côté inhabituel. Les poissons qui tombent sont de toutes catégories. Un PJ particulièrement ennuyeux peut même recevoir un thon sur la tête, ce qui peut fort bien s'avérer mortel si le thon est suffisamment gros. Voici une petite table que vous pouvez utiliser durant chaque scène jouée en extérieur. Lancez 1d6 :

1-3 : rien ne se passe, à part peut-être des chutes d'arêtes ou de poissons panés.
4 : les PJ reçoivent des poissons en grande quantité. Ils puent le poisson et feraient mieux de se laver s'ils comptent avoir des relations sociales.
5 : chute de thons. Des jets de vigilance et d'esquive sont autorisés. Un thon peut assommer ou tuer, le port d'un casque préserve un peu.
6 : chute d'espadon ou de requin-baleine. Ce type de poisson rare tombe toujours par unité, ce qui relativise le danger. Seul un PJ est concerné, mais il ferait mieux de réussir son jet d'esquive s'il est prévenu à temps ou s'il repère à temps le poisson qui tombe.

Quelle joie de servir J'Ordinateur !

Le Culte du Grand Bill (Parano/Macho)

C'est ce culte de fanatiques demeurant dans un fortin de l'Extérieur (**Parano**), c'est-à-dire la région où se sont installées les nonnes (**Macho**), qui est responsable du dérèglement du climat. En cherchant à contrôler le temps qu'il fait grâce à une machine à faire la pluie et le beau temps, ces apprentis sorciers ont obtenu de piètres résultats. La machine en question est animée par un dieu venu du fond des âges, et qui les guide en ces temps de ténèbres : le système d'exploitation Pouindoze, autour duquel s'est organisé le culte.

Pouindoze est actuellement installé dans un ordinateur archaïque modifié des dizaines de fois, et qui est encastré au cœur de tout un système de machinerie. Concrètement, il se présente sous la forme d'un juke-box qui sert des discours des présidents républicains des anciens États-Unis d'Amérique, avec une demi-douzaine d'écrans et de claviers. Des tuyaux et des câbles partent dans tous les sens. Un gros silo blindé derrière le disque dur se trouve être la machine à faire la pluie et le beau temps. En raison de dysfonctionnements de Pouindoze, la machine a un comportement erratique.

Le dieu machine se trouve au cœur du fortin. Il est protégé par des murs blindés à l'épreuve des missiles normaux. Toute faction tentant de faire exploser la chose doit donc infiltrer la place. Les deux entrées du fortin sont gardées jour et nuit par quatre fidèles. De plus, tout individu non-membre de la secte trouvé à l'intérieur du fortin est jeté dans une piscine géante où vivent un demi-million de poissons affamés qui se prennent en l'occurrence pour des piranhas.

Si les cultistes mettent la main sur les PJ (Parano/Macho)

C'est la conversion ou la mort (le PJ qui renâcle est jeté aux poissons). Les PJ se voient

ordonner de se convertir au culte du Grand Bill et de renoncer aux systèmes d'exploitation blasphématoires qui peuvent exister ailleurs. Ils deviennent alors de simples fidèles. S'ils espèrent approcher de la tablette sacrée (une sorte de disque brillant encastré dans une boîte transparente) qui contient Pouindoze, ils doivent grimper les échelons de la hiérarchie (voir l'encart).

Fais pas trop le Malin (Macho)

Les Nanas croisent inévitablement les Clarificateurs. Dans un premier temps, elles sont quelque peu étonnées par la débrouillardise dont, malgré tout, font preuve ces mâles visiblement désorientés par leur environnement. C'est bien la première fois que quelqu'un juge les Clarificateurs de manière positive. Quoi qu'il en soit, face à ces hommes les Nanas ont deux réactions possibles : les observer, ou réagir en intégristes féministes et organiser un concours de tir au lance-roquettes sur volbot. Dans le second cas, si quelques Clarificateurs sont abattus, les choses risquent de se corser : les Clarificateurs morts sont remplacés quelque temps plus tard par leurs clones et, lorsque les nonnes s'en aperçoivent, la stupeur et l'obscurantisme gagnent la communauté. Sœur Germaine de Montréal annonce que les hommes "*ressuscités*" ne peuvent être que possédés par le Malin.

Adélaïde invite donc le groupe, soit à entamer une guerre sainte pour éradiquer cette pourriture mascu-



Les cultistes (Parano/Macho)

Religion : "*Pouindoze est le seul dieu et le Grand Bill est son prophète.*" Le Culte s'est construit autour des écrits mythiques de Grand Bill, le prophète du dieu machine, construit il y a bien longtemps et qui continue de guider ses fidèles en ces temps troublés.

Organisation sociale : système d'exploitation. Au bas de la hiérarchie se trouvent les "*fidèles consommateurs*". Pour progresser en pureté, ils doivent manger du poisson, toujours plus de poisson. Surtout, pour parvenir au rang de "*mémoire vive*", il faut pouvoir réciter sans faute le *credo* du culte ("*Je dois toujours explorer, car telle est la parole du Bill. Je n'aime pas les pingouins, car telle est la volonté du Bill. Je dois toujours travailler à répandre Pouindoze, car tel est l'exemple du Bill. Et si Pouindoze décide de s'arrêter, c'est pour fortifier ma patience. Enfin, je renonce pour toujours aux macs et aux macros. Au nom du Bill, du Pouindoze et du compatible, formatage.*"). Enfin, seuls les "*Certifiés*" ont le droit de manger autre chose que le poisson céleste dispensé par Pouindoze, et d'approcher ce dernier pour recueillir ses volontés. Mais pour passer à ce grade d'élu de Bill, il faut passer l'épreuve du démineur, en résolvant le problème en moins de trois minutes. (Il s'agit d'un jeu électronique où il faut découvrir quelles sont les cases minées et quelles sont les cases non minées. Les Clarificateurs ont un bonus à cette épreuve, puisque les tests psychologiques que l'Ordinateur leur fait passer régulièrement sont ressemblants). Si la machine plante pendant l'épreuve, on considère qu'il s'agit d'une marque de mécontentement et le candidat est livré aux poissons (les épreuves doivent être jouées en grandeur nature).

Force militaire : les cultistes disposent de tanks, de silos nucléaires (le système de guidage dépendant de Pouindoze, jamais un missile n'atteindra sa cible), de lance-grenades, de martinets, de fusils d'assaut, de poings américains et d'une pile de munitions impressionnante en sous-sol. Les fanatiques forment une communauté de deux cents habitants, tous extrêmement efficaces dans toutes les formes de combat à distance grâce à leur entraînement sur des simulateurs de vol. En revanche, au combat au corps à corps, ils sont assez mous. C'est peut-être la raison pour laquelle ils préfèrent combattre avec des armes à feu. Comme ils sont prosélytes, ils n'hésitent pas à faire des prisonniers.

Citation typique : "*Oh non, encore du poisson au menu !*"

Les sociétés secrètes (Parano)

Certaines d'entre elles en savent plus que l'Ordinateur sur le Culte du Grand Bill, et elles poursuivent leurs propres buts. Les PJ qui en font partie reçoivent donc des instructions secrètes bien précises. On distingue quatre partis.

1) Ceux qui veulent détruire la chose impie qu'est le système d'exploitation
Ce groupe comprend la Première Église du Christ Programmeur, les Mystiques (persuadés que la 3ème Guerre Mondiale a en réalité été déclenchée par un bogue informatique) et les Communistes (qui tiquent au mot exploitation).

2) Ceux qui veulent mettre la main sur Pouindoze et contrôler le culte
Il s'agit d'Illuminati et de Pro-Tech.

3) Les alliés inconnus des cultistes
Corpore Metal, les Destructeurs de Frankenstein, Libre Entreprise (selon qui la logique capitaliste implique une mise en concurrence des deux systèmes d'exploitation au sein de l'Ordinateur), Purge, et les Romantiques (les légendes parlent de l'extase des contemporains du Grand Bill, qui passaient leur temps à *"jouer au solitaire"*, quoi que cela puisse être).

4) Les curieux, sans opinion pour le moment
Cette faction regroupe les Dingues de l'Ordinateur (qui pourraient aussi bien aimer Pouindoze que le haïr) et le Club Sierra (qui demandera surtout à son agent de vérifier que le poisson qui tombe n'est pas pané), plus par défaut toutes les autres sociétés.



line, soit à purifier tous les mâles de la région (grâce à la Sainte Machine à Laver) pour guérir les éventuels possédés. En revanche, les Nanas tentent de convaincre toutes les Clarificatrices de se joindre à leur groupe.

Conclusion (Parano/Macho)

Tout dépend bien sûr des décisions des joueurs. Hormis en cas de bombardement atomique de la zone par l'Ordinateur, ils ont vraiment toutes les cartes en main. Ou ils détruisent Pouindoze, ou ils deviennent ses servants, ou ils s'en emparent, ou ils utilisent son pouvoir contre l'Ordinateur ou comme moyen de pression... Au choix. Néanmoins, tant que les Nanas n'auront pas pu retrouver une source d'énergie fiable, elles s'attaqueront aux faibles mâles du Complexe Alpha pour leur voler leurs fluides énergétiques. Il y a toujours de bons prétextes à trouver pour opposer Nanas Machos et Clarificateurs, en tout cas. Si Pouindoze survit, inversement, c'est l'Ordinateur qui enverra des troupes contre les Nanas. Grâce aux profils psychologiques bien particuliers de chaque camp (nous espérons que les lecteurs auront apprécié la profondeur psychologique de chaque protagoniste à sa juste valeur, car nous y avons apporter un soin tout particulier), l'extermination de l'ennemi est une solution fun, mais certainement pas la seule. On peut très bien imaginer que des Clarificatrices joignent les Machos, ou que les Machos soient emprisonnées et embrigadées dans le Complexe Alpha. Dites donc, quelle est votre accréditation au fait ?

Casting (Parano/Macho)

Et pour que tout cela soit bien jouable :

Clarificateur type (Macho)
Force (*Strength*) : 10
Dextérité (*Dexterity*) : 8
Macho (*Macho*) : 8
Quelles que soient les circonstances, le Clarificateur semble embarrassé, comme s'il ne comprenait rien à rien. Il est toujours pourvu d'objets étranges (aux effets surprenants) et est visiblement plus à l'aise avec le matériel électronique (*Do technical stuffs*, volbot +2). D'une manière générale, il manque singulièrement de goût vestimentaire. Il panique facilement et a la gachette facile (laser +2).

Nonne Renégate type (Parano)

Force 14 (bonus aux dommages 1), Agilité 13 (indice 3), Aplomb 8 (indice 2), Dextérité 13 (indice 3), Endurance 10 (bonus macho 1), Sens de la Mécanique 15 (indice 4), Adaptabilité 7 (indice 2), Pouvoir 15.
Grenade 8, Neuro-Fouet 10, Mains Nues 7, Interrogatoire 4, Logique Religieuse 12, Armes à aire d'effets ou à projectiles 9, Armes de véhicule 6, Utilisation et maintenance de moto 13, Démolition 8, Médecine 12.
Armure de cuir, grosse moto, neuro-fouet de pénitence, lance-roquettes bénites, lance-flammes purificateur, grenade sacrée, crucifix de combat (= poings américains).

Le Code 7 de 7.7 (facile et pas cher) (Parano)

Pour vouloir jouer un scénario pareil, vous devez vraiment en avoir gros sur la patate. Vous devez même en avoir marre de ce loisir idiot, qui vous creuse des cernes violacés sous les yeux, donne une odeur de chips rances à vos doigts, et vous empêche définitivement de rencontrer une copine. Heureusement pour vous, vous jouez à *Paranoïa* (c'est déjà un bon point fiston), et il ne vous reste qu'à vous débarrasser de votre groupe de joueurs pour vous ébattre sous d'autres cieux (et qui sait, rencontrer cet autre genre qui constitue 51% de la population mondiale). Qu'à cela ne tienne ! Backstab va vous aider : il suffit de transformer ce scénario en Code 7. Comment ? Easy : il n'y a pas trente mais trois cents nonnes, il tombe un orage de piranhas au moins deux fois par jour, on meurt sans sauvegarde dans la Sainte Machine à Laver et, si tout n'est pas réglé en une après-midi, l'Ordinateur s'impatiente et fait bombarder la zone régulièrement, histoire de rappeler aux Clarificateurs qu'ils ne sont pas là pour se les rouler. Pouf pouf. Et sans supplément de prix.

Le texte bizarre : Cyril Pasteau et 7.7
Les zolis dessins : Laurent Cambournac

News - News - News

Des nouvelles figurines, il en pleut tant qu'il peut ce mois-çi.





Au sommaire de ce Parabellum, plein de news, des figs Gear Krieg aux premières images d'Inquisitor, et le bilan des premiers événements de la campagne Maëlstrom pour Demonworld...





On commence sévère avec les derniers bijoux de chez Rackham. Les familiers de la lumière sont des chérubins avec des haches, des gnomes avec des épées.

Moins amusants que leurs *alter ego* maléfiques, ils valent cependant leur pesant de cacahuète (et pour n'importe quel jeu, même de rôles, c'est dire !). Viennent ensuite les Valkyries d'Alahan qui sont très finement ciselées mais pas vraiment à mon goût (à force on commence à être difficiles !). Kelen le Veneur, une sorte de druide méta-grosbill sera très (trop) difficile à peindre à cause du max de détails dont il est couvert (un comble). Le centaure lourd d'Achéron est classique mais de bonne facture. On va finir par le must des must, le guerrier de Danu. Superbe arme (une hache à deux mains), mouvements de cape, finesse du visage. Rien que du bon. Des comme ça, c'est quand vous voulez...









Pour *Demonworld*, les plus perspicaces de nos limiers flairent déjà les nouveaux blisters de morts-vivants Isthak et, espérons-le, le codex "morts-vivants" exclusif Siroz, téléchargeable sur leur site créé par les plus grands experts français du jeu. Excusez du peu. Mais va falloir attendre encore un peu...

www.asmodee.com

J'ai aussi reçu des figurines de *Gear Krieg*. Ben les robots allemands sont... allemands et robots, quant aux américains ils sont... robots et ronds comme des sherman. En résumé, circulez, y'a rien à voir, les figurines sont aussi originales que le jeu... C'est-à-dire uniquement pour les joueurs qui ont passé les dernières années sur la lune.



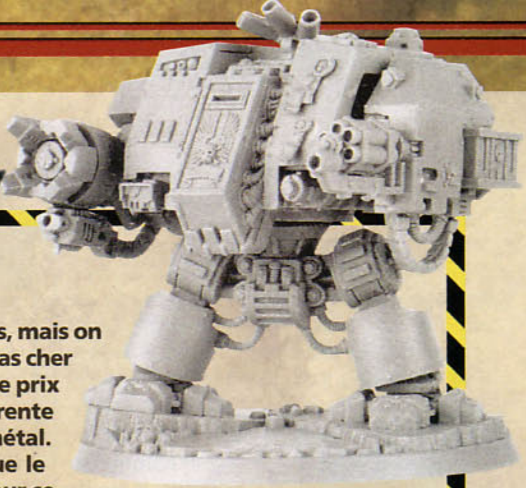


Touchdown on-line !!!

Signalons par ailleurs que les règles de la quatrième édition de Blood Bowl sont téléchargeables sur le site de GW et que c'est du tout bon. Ça dégrobilise à fond mais cela rend le jeu bien plus sympa et plus équilibré. À redécouvrir ou, pour les p'tits nenfants, à découvrir carrément en même temps que le jeu. À noter qu'un compendium de règles pour cette édition est édité par la Black Library et est dispo en VPC et dans les bonnes boutiques...



WARHAMMER® 40,000



Les nouveautés Games Workshop sont nombreuses, mais on appréciera le SUPERBE dreadnought à 240F. C'est pas cher me direz-vous. Eh ben non, c'est pas cher : le même prix qu'un Leman Russ qui fait trois fois sa taille, et trente balles de moins que le même dreadnought en métal. Faut dire, le plastique c'est bien plus la classe que le métal, c'est bien connu. Et puis c'est pas du vol, pour ce prix-là, ils n'ont même pas mis toutes les armes auxquelles ils ont droit les petits (le multi-fuseur et le plasma lourd ne sont pas inclus). On le paiera en plus, c'est pas grave. Comble de l'humour, le nom de l'article qui parle des bébêtes dans le *White Dwarf* s'appelle Dur comme Fer. À ce point là de l'humour, on croit rêver...

WARHAMMER



Mais heureusement, GW nous prouve encore qu'ils sont capables de sortir de beaux trucs... Voir de TRÈS beaux trucs. La terreur rouge tyranide et le roi nain Alrick sont du métal dont on fait les chefs d'œuvre. Ajoutons à cela quelques autres tyranides de bon ton (je dois être le seul mais j'aime bien la tête des nouvelles spores mines. J'ai gardé une âme d'enfant !). En reparlant des nains, tout leur matos est d'ailleurs sympa et pas trop cher. 110 F pour une pièce d'artillerie bien sculptée et trois nains, moi j'aime ça... Sauf quand je me les prends sur le coin de la tête. Pareil pour les véhicules de la Garde Impériale. 1000 boules pour cinq véhicules, si j'avais la place je me laisserais tenter.



INQUISITOR





Le très attendu *Inquisitor* arrivera en mai ! C'est en 54mm, on comptera les munitions tirées par chaque gun (dix types de bolters différents, rien que ça...) et cela reproduira les combats des inquisiteurs solitaires contre les ordres d'impies. Fun !











Maëlstrom : le messager de Gaziel

Au large des côtes impériales, il a suffi d'une nuit pour qu'une île gigantesque jaillisse comme par enchantement des eaux. Son nom ? Gaziel ! En son centre, un volcan gigantesque, crachant d'inquiétantes et fétides fumerolles grisâtres. Aussitôt alertés, tous les peuples embarquent pour prendre possession de l'atoll et en déflorer les secrets. La ruée est immédiate ! En quelques jours, de toute part, on affrète pinasses, flûtes, cogs, knorrs et barcasses. Tout ce qui peut flotter prend la mer, chargé à ras de troupes d'élites orques, gobelines, humaines, naines, elfes ou Thain. Certains oracles parlent même d'un cadeau des Dieux, offerts aux plus courageux et à ceux qui seront les plus prompts à atteindre le centre de l'île.

Compte rendu des premières heures du débarquement

Reconnaissance elfique

Aussitôt débarqués, les Elfes lancent une première reconnaissance. Après quelques heures de marche dans la jungle inhospitalière, un détachement léger chargé d'ouvrir la route découvre sans peine un bruyant bivouac nain.
Un temps surpris de retrouver de si vieilles connaissances aussi loin de leurs bases, les Elfes montent rapidement une embuscade et submergent des Nains pris au dépourvu. Cette première victoire permet de sécuriser la zone de débarquement elfe, et autorise de nouvelles reconnaissances plus avant.

Furia et déroutes thaïnites

Habitués à explorer des régions inhospitalières et à se ruer sur des proies faciles, les Thaïnites débarquent en masse et lancent leurs troupes tous azimuts.
Malheureusement, la frénésie guerrière s'accommode mal de la prudence. Un premier détachement est laminé par une armée de gobelins, et les moustiques géants se délectent du sang des fiers guerriers. Durant l'assaut, le général Barad'Dyn affronte à lui seul un détachement de trollbins et résiste à l'ennemi pendant de longues minutes avec sa fidèle Épée Lunaire. Hélas, il finit par être grièvement blessé, et on le laisse pour mort sur le champ de bataille. Son épée tombe à ses côtés, et les trollbins, trop stupides pour se rendre compte de la valeur inestimable de ce trophée, le délaissent pour trouver autre chose à manger.
Quelques jours plus tard, une armée impériale prudente et disciplinée écrase un puissant détachement encore mené par Barad'Dyn, que l'on a soigné de ses blessures. Malchanceux, celui-ci est encore grièvement blessé et manque à nouveau de perdre son épée fétiche. Elle n'est sauvée de la capture que par le courage d'un archer de l'aigle anonyme qui s'en empare, alors qu'elle gisait au sol, abandonnée par son infortuné propriétaire, et qui parvient à la rapporter à ses chefs après une retraite penaude.
La troisième branche de l'armée thaïnite rencontre des ennemis qu'elle n'attendait pas, des Elfes à la peau noire comme du jais et au sourire cruel. C'est un nouvel échec, puisque le détachement est taillé en pièces par ces créatures inquiétantes et fort méconnues.
À l'issue de cette première semaine de cuisants revers, le général Alkaz'Yakial, commandant du corps expéditionnaire thain est déjà aux abois. L'ennemi se rapproche de ses positions, et les prêtres de Dorga complotent dans son dos, rêvant de s'en débarrasser.
Parmi les hommes, nul ne doute qu'en cas de nouveaux revers, sa tête pourrait bien rouler en l'honneur du puissant Dorga…

Destins gobelins

La première semaine d'invasion gobeline est mitigée. Deux hordes se lancent en reconnaissance et connaissent des destins opposés. La première, celle du généralissime Pou'you le destructeur, parvient à se défaire d'une trop confiante armée thain, non sans qu'Al Gobar ne soit grièvement blessé et que Graul ne manque de disparaître dans les miasmes noirs d'un marais nauséabond.
La deuxième armée, menée par le jeune général Bher 'Nardo, pèche par une trop grande confiance en sa masse. Elle plie sous les coups d'une armée naine puissante et organisée perdant au passage Gabrin et Snoggob tandis que les Nains ramènent les corps criblés de flèches de Durambar et Thorbal.

Désastres orcs, Chaos Isthak

Après une semaine, il est clair que des forces considérables sont maintenant présentes sur Gaziel. Certes, Isthaks et Orcs n'ont pas encore bougé. Les Orcs ont connu des problèmes de transport, peu habitués qu'ils sont à utiliser des navires lourds, ils ont été victimes de tragiques avaries. Plusieurs de leurs navires ont coulé, certainement sabotés, tandis que de nombreux guerriers sont morts de faim, la faute à des

La section Anderson

Au jour le jour, le récit d'un sergent impérial

Première semaine sur l'île
"Le voyage a été éprouvant et monotone. Deux semaines à se terrer comme des rats dans la cale, sans voir le jour, avec des fèves grasses pour seule nourriture et les gémissements des rameurs comme seul divertissement.
Puis le débarquement, l'eau glacée, cette terre malsaine et étrangement silencieuse, les premiers bivouacs et l'inquiétude sourde des hommes.
Les ordres claquent, on se met en marche avec tout le barda. En avant, vers le nord. La boue est lourde, puante, nous avons froid et les gouttes de pluie frappent sans répit nos casques, à nous rendre fous.
Un soir, au campement, un sergent du V[ème] nous raconte qu'il tient d'un archer que l'une de nos unités a rencontré un détachement thaïnite et l'a mis en fuite.
Pourtant, après une semaine de marche, nous n'avons pas rencontré d'animaux plus gros qu'un écureuil, aucun indigène, et pas la moindre trace de civilisation.
Cette nouvelle regonfle le moral des hommes. Malgré la pluie et la boue glaireuse qui s'insinue partout, ils ont hâte d'en découdre et sont impatients d'affronter leurs premiers Orcs…"



stocks entiers de nourriture avariée ou empoisonnée. La désorganisation et l'indiscipline orc ont fait le reste, créant une situation chaotique au-delà des espérances des espions et saboteurs gobelins, bien évidemment responsables !
Quant à Isthak, la nature bigarrée et chaotique de l'armée des seigneurs des glaces ne lui a pas permis d'être rapidement opérationnel. Imaginez une horde d'hommes bêtes, quelques torgogs, un géant, des berserkers, quelques sorcières des glaces, et une harde de zombies sur un même navire. Nourrir, occuper, garder au calme, et conserver l'esprit combatif de tout ce petit monde n'est pas simple. L'intendant général de l'armée en sait quelque chose, puisqu'il a été jeté aux torgogs par les chefs Isthaks, après seulement quelques jours de navigation erratique, en récompense de son bel esprit d'organisation !
En conclusion, même si les premières troupes ont déjà progressé dans les jungles de Gaziel, tandis que d'autres ont été victimes de leur imprévoyance ou de leur fougue, la situation reste fort indécise, et un grand nombre de dignitaires restent méfiants et prudents quant à la nature des ennemis et des dangers qu'ils pourraient bien affronter sur cet îlot inhospitalier !

Hôpital de campagne

Après une semaine, les postes de secours sont déjà bien remplis. Si l'Empire et les Elfes ne déplorent que quelques hommes atteints de turista, d'autres peuples ont déjà mis leurs médecins et chamanes au travail pour soigner les héros blessés:

Gobelins : Al Gobbar, Gabrin, Snoggob
Thain : Barad'Dyn, blessé deux fois.
Nains : Durambar, Thorbal

Pendant ce temps, quelques puissants objets magiques ont failli tomber aux mains adverses, seulement récupérés par chance ou par la présence d'esprit de courageux anonymes :

Gobelins : Graul
Empire : Anneau d'Algrim
Thain : Épée Lunaire

INFOS PRATIQUES

DEMONWORLD

Comment s'inscrire et participer à la campagne Maelström ?

C'est libre, gratuit et sans obligation autre que de s'amuser. Un seul impératif, disposer d'une armée *Demonworld* et affronter les autres joueurs dans les locaux de votre magasin favori.

Qui gère les résultats ?

C'est Asmodée qui centralise les résultats et gère l'évolution de la campagne. Après chaque partie, notez bien la valeur de votre armée, son peuple et, s'il y a lieu, les héros uniques tués et les objets magiques perdus. Tous les mois, le responsable du magasin où vous jouez nous fera parvenir ces résultats et nous ferons évoluer le monde en fonction de VOS actions et faits d'armes !

Puis-je changer de peuple en cours de route ?

Ça n'est pas interdit, mais pour des raisons ludiques il serait préférable que vous ne changiez pas de peuple tous les jours. Choisissez votre peuple préféré, et tentez de le faire triompher ! À la fin de la campagne, c'est un peuple qui gagnera (et par là même, tous les joueurs qui auront contribué à sa victoire) et non un joueur individuel.



Quelle doit être la taille des armées engagées ?

C'est vous qui choisissez, en fonction de votre temps et du magasin qui vous accueille. Vous pouvez jouer une partie rapide en 1000 points le mercredi, et embrayer sur une bataille épique en 3000 points le samedi. Évidemment, votre bataille en 1000 points sera moins décisive que celle jouée en 3000 points pour la suite de la campagne.

Quel est le rapport entre la campagne Maelström et le Championnat de France ?

Il n'y en a pas ! Le championnat de France aura lieu à la fin de cette année, mais les joueurs qui seront amenés à y participer ne seront pas sélectionnés par le biais de la campagne Maelström (leur mode de sélection reste encore à déterminer, ce que nous ferons rapidement, en accord avec les magasins partenaires). La campagne Maelström est une manière distrayante, vivante et *fair-play* de jouer à *Demonworld*, et elle n'offre rien à gagner sinon le plaisir de passer un bon moment de jeu avec d'autres partenaires partageant la même passion.
La seule récompense sera la victoire collective d'un peuple et le sentiment d'y avoir participé !

Est-il vrai que les événements de la campagne auront une influence sur le jeu ?

De partout, les oracles disent que le peuple vainqueur (celui qui arrivera le premier au volcan) recevra un présent béni des dieux.
La seule vraie question à se poser est : croyez vous encore aux oracles à votre âge ?
Il est sûr que les événements affectant les héros (morts à répétition, hauts faits d'armes, échecs systématiques dans le lancement de sorts, etc…) ou les objets magiques, auront une influence sur l'avenir de ces cartes de recrutement qui pourraient bien êtres modifiées par nos soins !

Puis-je envoyer des récits de bataille à Backstab ?

Bien sûr que non ! C'est chez Asmodée que tout se passe ! C'est avec vos récits et anecdotes que nous ferons vivre la campagne. Tout ce que vous nous enverrez sera publié par Asmodée dans sa petite *Gazette* ou par FC Publications dans Backstab, alors n'hésitez pas à nous faire partager vos exploits (ou déroutes !).

Croc

Illustrations tirées de Demonworld ©Asmodée

Passion

JEUX DE RÔLES
Liste des boutiques

FRANCE

ANGERS
- MYTHES ET LÉGENDES
27, rue Saint-Julien
49000 - ANGERS
Tél : 02 41 05 17 16

ANNECY
- NEURONES
Galerie de l'Emeraude
11, rue de la Préfecture
74000 - ANNECY
Tél : 04 50 51 58 70

BESANÇON
- LES JEUX DE LA COMTÉ
7, quai de Strasbourg
25000 - BESANÇON
Tél : 03 81 81 32 11

BORDEAUX
- L'ANTRE DES DRAGONS
56, rue du loup
33000 - BORDEAUX
Tél : 05 56 51 73 78

CAEN
- HORIZON FANTASTIQUE
22, rue Froide
14000 - CAEN
Tél : 02 31 85 22 21

DIJON
- EXCALIBUR
44, rue Jeannin
21000 - DIJON
Tél : 03 80 65 82 99
- LE DRAGONAUTE
72, rue Monge
21000 - DIJON
Tél : 03 80 53 12 28

DOUAI
- LÉGENDES
91, av. Clémenceau
59500 - DOUAI
Tél : 03 27 97 31 51

GRENOBLE
- LES CONTRÉES DU JEU
6, rue Beyle Stendhal
38000 - Grenoble
Tél : 04 76 54 48 93

JUVISY-SUR-ORGE
- TEMPS X
4, Grande Rue
91260 - JUVISY-SUR-ORGE
Tél : 01 69 05 07 07

LA ROCHELLE
- LA LICORNE BLEUE
25, rue des Dames
17000 - LA ROCHELLE
Tél : 05 46 41 49 29

LE MANS
- LA BOÎTE À JEUX
20, rue Nationale
72000 - LE MANS
Tél : 02 43 43 80 54

LILLE
- ROCAMBOLE
36, rue de la Clef
59800 - LILLE
Tél : 03 20 55 67 01

LYON
- CHANTELOUVE
2, rue Saint Georges
69005 - LYON
Tél : 04 72 77 62 60

MARSEILLE
- LA CRYPTE DU JEU
7, Cours Lieutaud
13006 - MARSEILLE
Tél : 04 91 48 25 43
- RÔLE GAMES
32, rue Barbaroux
13001 - MARSEILLE
Tél : 04 91 42 10 29

METZ
- LA CAVERNE DU GOBELIN
34, rue du Grand Wad
57000 - Metz
Tél : 03 87 18 42 08

MONTPELLIER
- AU FORUM DES AIGLES
25, rue du Pila Saint Gely
- QUARTIER CORUM
34000 - MONTPELLIER
Tél : 04 67 60 89 43
- EXCALIBUR
7 bis, rue de l'Ancien Courrier
34000 - MONTPELLIER
Tél : 04 67 60 81 33
- LE MAÎTRE DU JEU
11, rue Fournarié
34000 - MONTPELLIER
Tél : 04 67 63 41 28

NANTES
- LE TEMPLE DU JEU
8, rue de l'Heronnière
44000 - NANTES
Tél : 02 51 84 05 05
- SORTILÈGES
7, rue des Trois Croissants
44000 - NANTES
Tél : 02 40 12 14 99

NICE
- L'ENTRE JEU
9, rue Biscarra
06000 - NICE
Tél : 04 93 62 51 15

ORLÉANS
- EUREKA
Rayon Jeux Simulation
Galerie Châtelet
45000 - Orléans
Tél : 02 38 53 23 62 poste 42

PARIS
- L'ŒUF CUBE
24, rue de Linné
75005 - PARIS
Tél : 01 45 87 28 83
- STARPLAYER
3, rue Dante
75005 - Paris
Tél : 01 44 07 39 64

PERPIGNAN
- CELLULES GRISES
30, Place Rigaud
66000 - PERPIGNAN
Tél : 04 68 34 89 39

POITIERS
- LE DÉ A TROIS FACES
35, rue Edouard Grimaux
86000 - POITIERS
Tél : 05 49 41 52 10

REIMS
- LA PLUME ET L'ÉPÉE
Galerie du Lion d'Or
51100 - REIMS
Tél : 03 26 40 67 62

ROUEN
- ABYSSE JPC
38, rue aux Ours
76000 - ROUEN
Tél : 02 35 89 07 27
- CAMISOLE
90, rue Jeanne d'Arc
Passage de la Petite Horloge
76000 - ROUEN
Tél : 02 35 70 13 06

SAINTES
- LE COMPTOIR DES ELFES
4 bis, rue Victor Hugo
17100 - SAINTES
Tél : 05 46 74 45 34

STRASBOURG
- PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 - STRASBOURG
Tél : 03 88 32 65 35

TOULOUSE
- ARMAGEDDON
75, rue du Taur
31000 - TOULOUSE
Tél : 05 61 12 41 48

TROYES
- JEUX ET STRATÉGIE
5, rue Aristide Briand
10000 - TROYES
Tél : 03 25 73 51 86

LA VARENNE-SAINT-HILAIRE
- L'ÉCLECTIQUE
93, avenue du Bac
94210 - LA VARENNE-SAINT-HILAIRE
Tél : 01 42 83 52 23

BELGIQUE

BRUXELLES
- DEDALE
Galerie du Cinquantenaire
32, avenue de Tervueren
1040 - BRUXELLES
Tél : 32 2 734 22 55
- L'ANTRE JEUX
Avenue A. Buyl, 27
1050 - BRUXELLES (ULB)
http://www.antre-jeux.be
Tél : 32 2 64 90 075

NAMUR
- AMALGAMES
Rue Haute Marcelle 20
5000 - NAMUR
Tél : 32 81 23 03 01

SUISSE

BIEL/BIENNE
- DELIRIUM LUDENS SARL
Rue Neuve, 28
CH2502 - BIEL/BIENNE
Tél : 032/323 67 60

SOMMAIRE
CRITIQUES

Jeux de Rôles

Suppléments

Jeux Video

Jeux de plateau

- Une étoile : Euh. Groovy ? Ça pique aux yeux. Uniquement pour collectionneur fétichistes.
- Deux étoiles : C'est mieux que 1.
- Trois étoiles : Bon produit. Tu peux y aller...
- Quatre étoiles : Presque un sans faute. Utile, nécessaire et pensé.
- Cinq étoiles : Vous allez perdre votre copine, on vous aura prévenu...

Poignard d'or : Coup de cœur de la rédaction.

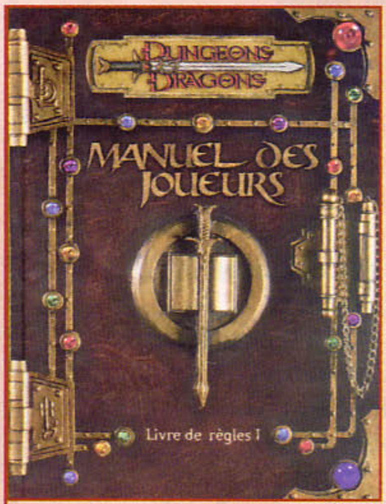
Les poignards d'or

JDR : Dungeons & Dragons v.f.
Jeu vidéo : Undying



D & D : Le Guide des Joueurs

Cette critique s'adresse avant tout à ceux qui auraient loupé les premiers épisodes de la saga de cette troisième édition du plus vieux, célèbre, vendu et pratiqué de tous les JDR du monde de l'univers. Les autres peuvent lire l'encadré.



Donjons & Dragons : Le Guide des Joueurs JDR en français. Édité par WOtC France.

backstab Score ★★★★★

225 F - dispo

Un bel objet

Le livre est au format américain avec couverture dure. Tirant parti d'une version originale extrêmement bien maquettée, l'équipe française a choisi de conserver le même format et la même mise en page couleur, en baissant la taille du texte.
Quelques traductions en vrac : ensorceleur (*sorcerer*), prêtre (*clerc*), fouille (*search*), perception auditive (*spot*), don (*feat*). La traduction est excellente, à part dans la quatrième de couverture qui est ratée. Détail un peu aberrant, je trouve dommage que le jeu ne s'appelle pas *Donjons & Dragons* mais *Dungeons & Dragons*.
C'était si difficile que ça de traduire le titre ? (Je sais bien que Backstab ne montre pas l'exemple, mais croyez-moi, je milite pour que le titre devienne "Coup de poignard dans le dos".) Sinon, c'est un presque sans faute.



Donjons & Dragons est un jeu médieval-fantastique de référence, fortement inspiré, entre autres, par J.R.R. Tolkien pour le contexte (elfes, orques, lutte du bien contre le mal) et par Jack Vance pour la magie. Les joueurs y interprètent des aventuriers de races diverses et qui progressent de niveau en niveau dans une classe (sorte de métier). Les races proposées dans le *Guide des Joueurs* sont : humain, demi-elfe, demi-orque, elfe, gnome, halfelin (le hobbit sans les droits d'auteur) et nain. Les onze classes sont : barbare, barde, druide, ensorceleur, guerrier, magicien, moine, paladin, prêtre, rôdeur et roublard. Chacune a ses points faibles et surtout ses capacités spéciales : la magie ou l'art du combat pour certains, des talents exotiques pour d'autres. Les personnages créés par les joueurs ont des points de vie, qui reflètent leur capacité à survivre aux coups, et des caractéristiques devenues classiques : la Force, la Dextérité, la Constitution, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme. Le système de résolution des actions repose sur l'utilisation du dé à vingt faces, assortie de nombreux modificateurs de circonstance.

Pas de contexte

Les règles sont livrées sans aucune description d'un monde de jeu. Dans une aventure typique de *Donjons & Dragons*, cela n'a pas une grande importance, car les personnages passent leur temps à ramper dans des souterrains (d'où l'expression *dungeon crawling*). Ils combattent des gobelins et évitent des trappes dans le but de mettre la main sur quelques objets magiques. La troisième édition du jeu sonne le grand retour à la tradition du porte /monstre/trésor.

Joueurs, lisez le Guide

L'aspect tactique du jeu est justement un de ses principaux intérêts. Lire attentivement les chapitres sur le combat et sur les dons peut s'avérer fort utile pour élaborer une stratégie. Le groupe doit bien penser la gestion de ses ressources complémentaires. Par exemple, un guerrier peut constituer l'avant-garde : il est solide et peut prendre des coups. Derrière lui, le prêtre du groupe se tient prêt à le soigner. L'arrière-garde est constituée d'un voleur elfe attentif à toute manœuvre d'encerclement de l'ennemi.



L'espoir du JDR

Si vous n'avez pas déjà acquis la version originale, jetez-vous sur cette traduction réussie. *Donjons & Dragons* n'est pas le jeu le plus original ou le plus abouti, mais il peut faire passer de sacrément bonnes soirées. Si vous aviez des préjugés à son sujet, jetez un coup d'œil à cette troisième version.
Le défaut majeur du jeu, qui peut s'avérer rédhibitoire, c'est son prix exorbitant. Le rapport qualité/prix est bon, mais pas moins de trois manuels de base constituent l'ossature des règles... Même si en pratique le *Guide des Joueurs* est suffisant pour débuter.

Cyril Pasteau

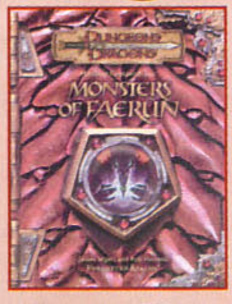
Poignard d'or JDR



Monsters of Faerun

La famille des bestiaires officiels de la troisième édition de *D&D* s'agrandit ! Preuve que Wizards of the Coast entend désormais se concentrer sur les Royaumes Oubliés, le premier supplément dédié à Faerun est un bestiaire présenté à l'identique du *Monster Manual*. Avec un peu plus de cent cinquante monstres inventoriés, *Monsters of Faerun* n'a rien à envier à son grand frère : livret en couleur, illustrations léchées, etc. Le seul problème concerne le prix. En effet, malgré la révision à la baisse de la pagination (130 pages de moins) et l'abandon de la couverture cartonnée, le supplément trouve le moyen d'être vendu au même prix que le *Monster Manual* ! Mais revenons à nos poissons, seule espèce épargnée par la fièvre aphteuse (encore que…), les créatures de Faerun vont du faible au franchement balaise, avec une préférence marquée pour les bas niveaux. Il n'empêche que, bien utilisé, un monstre de facteur de puissance 2 comme le *baneguard* pourra sérieusement diminuer un groupe. Une des grandes nouveautés introduites par ce bestiaire concerne les *beholders*. Non seulement, ils ont désormais accès à la magie (classe de prestige incluse), mais mieux encore leur famille s'agrandit : l'*eyeball* est un parent éloigné qui peut faire office de familier. Plus classique mais tout aussi efficace, le supplément présente de nouveaux types de dragons. Le *fang dragon* est le plus surprenant d'entre eux puisqu'il est incapable de souffler quoi que ce soit. Dans une autre catégorie tout aussi dangereuse règne la *beast of malar*, un monstre changeur de formes (volant ou rampant) de facteur de puissance 11 qui régénère 6 points de vie par round et dispose de tout un arsenal de dons meurtriers (attaques multiples, science du critique, etc.). Un peu dans le même genre, je ne saurai trop vous conseiller de jeter un œil au demon yochlol, un serviteur de Lolth qui peut se téléporter sans erreur, assumer plusieurs formes (cube gélatineux, araignée géante, humanoïde et gazeuse). Vous l'aurez compris, *Monsters of Faerun* est une vraie petite bombe à retardement.

Michaël Croitoriu



Monsters of Faerun
Supplément en anglais pour D&D3
Edité par WOtC
180 F - Dispo





In the Belly of the Beast

La maison Mezzia a connu des jours meilleurs. Les difficultés financières rencontrées par cette famille de marchands n'ont malheureusement rien à voir avec le hasard. Engagés initialement pour escorter un messager, les PJ sont rapidement promus. Leur enquête les mène dans les égouts de la ville où de longues et douloureuses négociations les attendent. *In the Belly of the Beast* est un scénario pour personnages de niveaux 1 à 2 assez sommaire. Faute de place, l'auteur met de côté l'intrigue pour se concentrer sur les différents protagonistes. On gagne ainsi en clarté et en *roleplay*, ce que l'on perd en accessibilité. Autrement dit, c'est un scénario pour joueurs confirmés qui nécessite pas mal de travail de la part du meneur. Mais avec quelques efforts, il a les arguments pour devenir une campagne urbaine digne de ce nom.

Michaël Croitoriu



In the Belly of the Beast
Scénario en anglais pour D&D3
Edité par Atlas Games
70 F - Dispo



DIABLO II : to Hell and Back

240 F - Dispo

On assiste en ce moment à une déferlante de produits estampillés D20 et le pire côtoie le meilleur, comme le montre ce supplément. *Diablo*, pour ceux qui ne connaissent pas, est à la base un jeu vidéo med-fan d'aventure à la donj'. On explore des cartes, on massacre des monstres et on ramasse le trésor. Wizards nous propose tout simplement de revivre les aventures de votre héros informatique. On retrouve les plans, les monstres et les objets, le tout adapté aux règles D20. Passer le premier moment de curiosité (alors Diablo, il a combien de hp ?), on comprend mal l'intérêt d'un tel supplément, ou alors on ne joue pas au même jeu. En tant que rôliste, on est en droit d'attendre des publications que l'on achète qu'elles nous servent et favorisent le *role playing*. Il est dommage de constater que l'on continue à nous abreuver de telles inepties qui pouvaient à la rigueur être acceptables il y a dix ans, mais qui sont tout simplement intolérables aujourd'hui.

Olivier Collin



Diablo II : to Hell and Back
Supplément en anglais pour D&D3
Edité par WOtC/Blizzard Ent.



*** Thoan**
JDR en français.
Édité par Jeux Descartes
200F
Dispo

backstab Score ★★★★★

200 F - Dispo

Passez la porte !

La policière que vous êtes poursuit un assassin dans les carrières souterraines de Paris. L'homme a emprunté un boyau oublié. Vous progressez vers une lumière, peut-être celle de sa lampe de poche. Vous finissez par émerger dans une petite grotte. Problème : elle débouche sur une jungle équatoriale parcourue par des dinosaures. Où êtes-vous ? Que faire ? Vous concluez une alliance temporaire avec le criminel, aussi étonné que vous. Soudain, un point noir dans le ciel se rapproche à toute vitesse : c'est une espèce d'astronef. Ne prenant aucun risque, vous vous précipitez à couvert. Heureusement, car un rayon d'énergie pure liquéfie la roche derrière vous. Dans les buissons, un sifflement vous interpelle. C'est un humanoïde maigre et griffu qui vous fait signe. Un regard vers le ciel, un regard vers... l'extraterrestre ? Vous vous décidez vite à le suivre. Peut-être pourra-t-il vous expliquer la situation. Vous courez tandis que l'astronef bombarde la zone...

Thoan

Magnificat ! Six ans après la première version, voici une nouvelle mouture du jeu de rôles des Faiseurs d'univers. Verdict : un monde de science-fiction fouillé mais aussi... un jeu historique et, surtout, le jeu de l'Aventure.

Science-fiction

Tour à tour saga épique, film noir, roman de capes et d'épées, conflit familial, *Thoan* recèle des possibilités infinies, même si les aventures se situent souvent dans un environnement primitif. Basé sur la Saga des Hommes-Dieux de Philip José Farmer, le jeu a pour cadre la Guerre des Thoans, la lutte fratricide qui oppose les derniers survivants immortels d'un peuple fou. Les Thoans, ou Seigneurs, ont tout créé : les mille mondes et leurs habitants. Par hasard ou à force de recherches, les héros découvrent les coulisses de l'univers, déclenchant contre eux une chasse à l'homme impitoyable : ils représentent désormais une menace pour les Seigneurs. Les portes dimensionnelles qu'ils découvrent les amènent à fouler des mondes étranges et inconnus, des planètes-pièges ou des paradis terrestres. Montagnes, monstres du passé, complots cosmiques, gouffres, civilisations perdues, océans, armes secrètes d'une technologie toute puissante, rien ne doit les arrêter. Le souffle de l'aventure, quoi !

Un jeu d'initiation

La découverte des Thoans et de leurs machinations fait tout le charme du jeu. Pour cette raison, le premier type de personnage qu'il est possible d'incarner est le Terrien. Le Terrien peut vivre des dizaines d'aventures sans être jamais confronté à l'existence des Thoans. La première extension du jeu permet d'incarner un deuxième type de personnage : l'habitant d'un autre monde que la Terre, le Monde à Étages pour commencer, un des plus riches avec ses Atlantes, ses Dryades et ses Hommes-Chevaux. La deuxième extension permet, elle, d'incarner un Thoan, qu'il soit Seigneur déchu ou qu'il vive au temps de la gloire, il y a vingt mille ans.
Car c'est là une des originalités de ce jeu génial : des règles expliquent comment jouer à toutes les époques et sur tous les mondes. Il est ainsi possible de (tenter de) faire traverser les dizaines de millénaires d'histoire thoanne à son personnage. Pour reprendre la mode actuelle, les règles sont en source libre (*open source*). Cela signifie que n'importe qui peut écrire sans payer de droits un supplément pour *Thoan*, ou même un jeu indépendant, avec une grosse réserve cependant : il doit être situé dans le premier cosmos créé par les Seigneurs, une certaine Terre... Hé oui, encore une astuce bassement marketing. Des extensions sur les vikings et sur l'Antiquité méditerranéenne devraient voir le jour d'ici peu.
Le système de règles a changé. Il repose toujours sur une gradation simple d'Échelles (l'Échelle 3 étant celle des humanoïdes) et d'indices, mais tout l'aspect technique est devenu transparent. Du coup, il peut être adapté à des contextes très différents et conserver une grande finesse. Tout bien réfléchi, la seconde édition de *Thoan* n'a qu'un seul défaut, un détail mineur que je vous laisse le soin de découvrir. En toute impartialité...

Pyru l'Astiace



L 5 R : Game Master's Guide

J'avais été quelque peu déçu par le piètre apport du Player's Guide Second Edition et je dois avouer que je m'attendais à la même chose avec ce Game Master's Guide, et bien les auteurs d'AEG sont parvenus à m'étonner.

Un véritable second souffle

Bien moins technique que le guide du joueur, cet ouvrage vous permettra essentiellement de construire des scénarios et de percevoir les innombrables subtilités de l'univers de *L5R*. L'essentiel du matériel présenté ici est récupéré des nombreux livres de clan, ainsi que des autres suppléments sortis depuis la parution de la première édition.

Le premier chapitre vous permettra de découvrir l'ensemble de l'Empire, que cela soit du point de vue géographique, historique ou politique. Si les récents événements du coup d'État du clan du Scorpion sont bien évidemment décrits, vous trouverez aussi la possibilité de jouer à d'autres époques que celles décrites dans les suppléments officiels de la gamme. Les grandes batailles les plus importantes dans l'histoire des grands clans sont réunies ici et chaque clan est décrit à nouveau au regard des informations compilées dans leur chapitre respectif.



Les deux chapitres suivants poursuivent le survol de toutes les différentes factions du jeu. C'est ainsi que vous pourrez trouver un petit passage sur les Naga, l'Ombre, les adeptes du sang... Toutes les informations compilées ici sont intéressantes et pertinentes, et cela permettra d'éviter d'avoir à chercher dans quinze bouquins pour parvenir à obtenir les caractéristiques d'une créature ou le nom d'un personnage. Cette compilation présente aussi les limites liées à ses avantages : les informations qui vous sont dévoilées restent malgré tout relativement succinctes et il vous faudra acheter les suppléments de la première édition afin de pouvoir trouver de plus amples détails.

La cerise sur le gâteau

Le quatrième chapitre est probablement celui qui, de mon humble point de vue, justifie le plus l'achat de ce livre.

Outre quelques conseils pour maîtriser une partie et un court scénario, vous y trouverez d'innombrables idées d'aventures facilement utilisables. En effet, pour la plupart des avantages et des désavantages (ainsi que pour les compétences), les auteurs vous proposent une idée d'aventure. Cela vous permettra ainsi de lier directement l'histoire de vos personnages à votre campagne. Cela devrait aussi vous permettre de pouvoir plus facilement contrôler la création des personnages de vos joueurs. En effet, grâce à ces idées d'aventure, l'achat d'avantages/désavantages pourra avoir de lourdes conséquences sur l'avenir du samurai et de ses compagnons.

Si toutes les idées ne sont pas forcément très originales, la plupart d'entre elles sont intéressantes et vous aideront facilement à concevoir un scénario de votre propre cru.

En annexe de cet ouvrage vous finirez par trouver d'innombrables tables récapitulatives, qui vous permettront de concevoir sur le pouce un Oni, un village ou une grande bataille. La qualité de son organisation fait que cette partie deviendra probablement la bible des meneurs de jeu travaillant à l'improvisation.

Pratique, utile et complet, ce guide est le parfait bréviaire du meneur de jeu.

Geof



Legend of the Five Rings : Game Master's Guide (Second Edition)
JDR en anglais
Édité par AEG
220 F - Dispo

backstab Score

Un supplément à D&D

220 F - Dispo

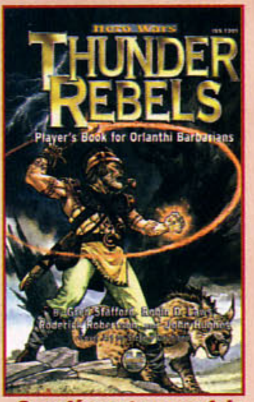
Au nombre des ajouts techniques présentés dans ce guide, vous trouverez les écoles avancées. Il s'agit de carrièreS qui ne peuvent être entreprises que lorsque le personnage répond à certaines conditions très strictes. Ainsi vous aurez le plaisir de pouvoir jouer un Supai du clan du Scorpion (une sorte de super espion), un garde élémentaire du clan du Phénix... De fait, ce ne sont rien d'autre que des classes de prestige telles qu'elles ont été conçues dans la nouvelle édition de *D&D*. Elles fonctionnent et s'acquièrent de la même manière. Bien que cela manque d'originalité dans le fond, en pratique cela permettra à vos personnages de spécialiser leurs vieux personnages et de les faire progresser jusqu'au rang 8 (!!!).



Thunder Rebels

Ce premier *Player's Book* est un passionnant coup de projecteur sur les barbares qui adorent Orlanth, dieu des vents et de la liberté. Les premières pages (sociologiques) sont carrément indispensables à tout joueur interprétant un Sartarite. Le chapitre sur le Royaume de la Tempête dans le plan des dieux comporte des cartes et des descriptions très utiles pour faire jouer des quêtes. De nombreux mots-clés permettent de créer des héros variés. Question religion, on n'échappe pas à de longs chapitres sur les cultes d'Ernalda et d'Orlanth, leurs cultes, leurs sous-cultes, leurs sous-sous-cultes, le détail des cérémonies lors des jours saints mineurs, etc. En tout, 260 pages bourrées d'infos complètes, même si on peut regretter l'absence de règles précises pour gérer au jour le jour l'évolution d'un clan héortien. Loué soit le dieu Issaries, qui a traversé l'océan pour nous porter ce bijou... en v.f. à la rentrée !

Cyril Pasteau



Supplément en anglais pour Hero Wars. Édité par Issaries. 166F - Dispo

Tales from the Burning Sands

Après des années d'attente, voici enfin venu le premier supplément de *L5R* quittant les frontières de l'Empire d'émeraude. *Tales from the Burning Sands* est un supplément atypique, presque un jeu à part entière. Tout au long de ses 160 pages, vous découvrirez les différentes factions qui viennent composer un univers merveilleux, à mi-chemin entre les légendes des mille et une nuits et les récits des Européens revenus des premières croisades. Le système ne surprendra personne et reprend les grandes lignes de *L5R* (Le livre de base de *L5R* est d'ailleurs nécessaire pour pouvoir jouer), mais quelques notions originales viennent cependant faire leur apparition (le Ka, les pouvoirs de la pierre noire, les talents légendaires qui viennent remplacer les techniques...). Malheureusement arrivé trop tard pour que nous puissions en parler plus longuement, *Tales from the Burning Sands* est probablement le supplément indispensable si vous désirez un peu dépayser vos samuraï. Un supplément essentiel, qui aurait mérité de sortir en jeu indépendant tant la qualité rédactionnelle est grande.

Mr Freeze



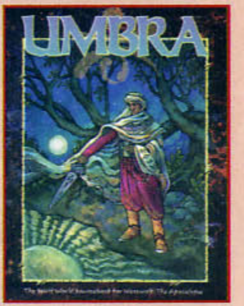
***Supplément en anglais pour L5R Édité par AEG 160F - Dispo**

Umbra

Ce n'est indiqué nulle part, mais il s'agit bel et bien de la troisième édition de ce supplément dédié aux royaumes des esprits. L'Umbra est un univers parallèle, divisé en différentes strates et royaumes, dans lequel les Garous, les Esprits et les Malféans (esprits du Ver) cohabitent ou se livrent une guerre sans merci.

Presque rien ne change, par rapport aux précédentes versions. Des évolutions assez récentes ont été prises en compte, telles que la fin de l'Empire de Stygia et une *Dark Umbra* dévastée en permanence par une dangereuse tempête. Pour le reste, on a droit à une description classique de l'Umbra, avec une attention particulière accordée à quatorze des royaumes : le *Cyberealms* du Tisserand, le *Wolfhomes* où les Garous vivent sous leur forme animale, etc. Le supplément se clôt par des conseils au conteur, les caractéristiques des esprits, de nouveaux dons, rites et fétiches. Au final, les nouvelles meutes ne pourront pas résister à ces 140 pages de background corsé. Les autres pourront toujours mettre leur argent de côté pour se faire un bon resto.

Raphaël Mournat



Supplément en anglais pour Werewolf 3rd Edition Édité par White Wolf 160 F - Dispo

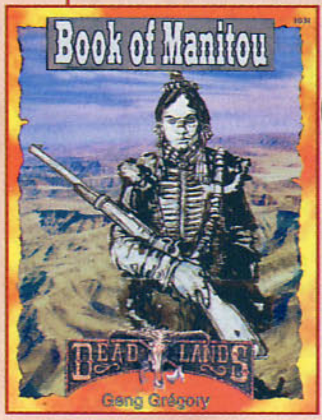
129 F - Dispo

Book of Manitou

C'est diablement bien pensé !

Avant le Guide du Péon (annoncé pour la fin du printemps ?), voici de quoi vous faire jouer ni plus ni moins que des Manitous dans l'univers du Weird West. Oui, mais me direz-vous (et vous aurez raison), à quoi ça sert de jouer un démon, et puis il y a déjà le *Book o' dead*. Et bien terminé le temps des héros. Pinnacle a pris le parti de vraiment faire évoluer son monde vers ce qui sera *Hell on Earth*. Avec *Collegium* on évoquait la bombe à Ghost-Rock, là, on incarne ceux qui (comme Stone) ont la charge d'éliminer les héros en tout genre. Bref, on fait le jeu des Cavaliers de l'Apocalypse. Bien entendu, cela implique de créer des personnages spéciaux. On retrouve la tripartition habituelle avec un numéro vraiment intéressant du Tombstone Epitaph (dont les locaux ont été pris par les manitous). Dans le coin du Gang, on apprend les buts et moyens des différents types de manitous et étrangement, comment les infiltrer dans un groupe de héros. On termine par les petits secrets du Weird West et un scénario indigent. Bref, pour joueurs en quête de puissance.

Benoît Attinost



***Book of Manitou Supplément en anglais pour Deadlands Édité par Pinacle Entertainement 129 F - Dispo**

Mummy : The Resurrection

Idéal pour les bourrins





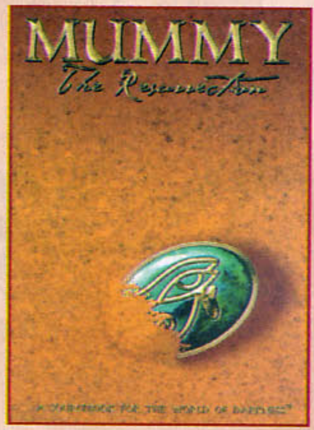


Je ne sais pas si vous avez remarqué, mais les suppléments décrivant des races à part du Monde des Ténèbres présentent rarement des midinettes. Souvenez-vous des *Risen* imbutables, des *hsien* qui peuvent booster leurs caracs à des hauteurs insensées, et des momies qui peuvent tuer avec un mot... La troisième édition de *Mummy* continue d'exploiter le filon de l'immortel indestructible. Ce gros bouquin avec couverture dure vante les qualités de la nouvelle momie, comme Microsoft vante sa dernière version de Windows©. En gros, Osiris s'est réveillé lors du cataclysme qui a détruit le monde des morts (Cf. *Ends of Empire*). Il a créé un nouveau Sort de Vie qu'il a lancé sur les suivants les plus fidèles de son fiston Horus. Pour la première fois depuis des millénaires, la création d'immortels à "grande" échelle a repris. La momie nouvelle manière est le résultat de l'union de deux âmes : une morte au temps des Pharaons et l'autre en ce début de troisième millénaire. Elle est fertile, mais elle peut mourir, contrairement à l'édition précédente (il faut quand même s'appliquer, hein). Elle combat toujours Apophis (le Ver) et son suppôt Set avec des arts magiques surpuissants, les hekau. Mais elle est beaucoup moins présente dans le monde des morts (quatre misérables pages lui sont consacrées).

Certes, de gros chapitres décrivent le Moyen-Orient, ou encore les momies chinoises et sud-américaines, mais les anciennes factions ont disparu. Elles ont été remplacées par des *"clans à disciplines"* qui, réflexe conditionné White Wolf oblige, se méfient les uns des autres, alors que les nouvelles momies se battent toutes pour la bonne cause. J'avoue avoir un faible pour l'édition précédente, mais je ne peux pas nier que celle-ci soit extrêmement fouillée et riche. La mise en page est très agréable, le concept est soigné et les possibilités immenses. Mais justement, pourquoi ne pas en avoir fait un jeu à part entière ?



Cyril Pasteau



Mummy : The Resurrection
Supplément en anglais pour le World of Darkness.
Édité par White Wolf.
210F - Dispo



Clanbook Tzimisce

J'en ai rêvé...

C'est pas un poisson d'avril mais bel et bien un collector que nous vous présentons ce mois-ci puisque White Wolf a décidé de sortir le nouveau *Clanbook Tzimisce* sans une seule illustration de Drew Tucker ou John Cobb. C'est donc avec un plaisir redoublé, que vous entrerez dans les secrets de ces vampires de l'Est aux traditions millénaires et à l'esprit tortueux, quand ce n'est pas autre chose. Voici un clan qui a été largement favorisé par le Loup Blanc, avec des pouvoirs surpuissants, des disciplines multiples (on s'y perd parfois dans le mélange des sangs et des lignages), ou encore des serviteurs fidèles et redoutables que sont leurs *family ghoul*. Le nouveau *Clanbook* est plus fouillé que le précédent, qui faisait penser à un *Vade Mecum* du Sado-Maso et de la torture (lire un bouquin illustré par Cobb, c'est quoi selon vous ?).



Dans le vif du sujet

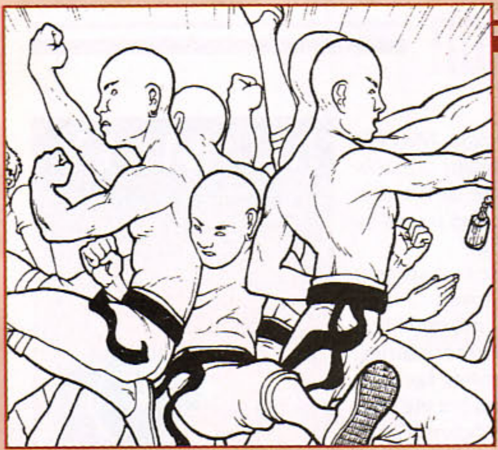
La partie sur l'histoire du clan est particulièrement intéressante, alors que ce n'est pourtant pas le point fort de ce genre de supplément. L'esprit du clan Tzimisce est également assez bien détaillé, avec de nombreuses factions qui donneront d'intéressantes orientations pour l'interprétation de votre personnage. Il est aussi largement question du rôle et de la place des Tzimisces dans le Sabbat dont ils sont quelque part l'âme et la chair. On pouvait s'attendre par contre à un long développement sur la magie koldunique ou sur la discipline Vicissitude et ses implications. Mais tout reste court et fade, si on excepte de respectables, mais tout de même bien légères, listes de pouvoirs. Après l'effort fourni par le *Clanbook Assamite* en la matière, on s'attendait à un peu mieux que du Zulo réchauffé. De même on aurait aimé plus de précisions sur leurs fameuses goules. Les auteurs pourtant inspirés auraient pu dire pas mal de choses en plus, si on avait tranché les 25 pages d'archétypes et de personnalités comme une mauvaise gangrène. Un supplément qui survole donc un sujet qui s'annonçait passionnant, mais qui ne tombe cependant jamais dans les clichés. Dommage...vraiment dommage.

Cédric Magot



Clanbook Tzimisce
Supplément en anglais pour Vampire : the Masquerade
Édité par White Wolf
120 F - Dispo





Akashic Brotherhood Revised Edition

Sushi et soja sun

La sortie d'une seconde édition des Tradition Books laisse perplexe. Arnaque ou véritable nouveauté ? D'autant que nos amis lupino-albinos nous annoncent fièrement que dans cette mouture du *Akashic Brotherhood* (le clan le plus joué), il n'y a que des informations originales ! C'est donc armé de ma première édition que j'ai avalé tout le supplément. Conclusion ? D'abord, on pouvait difficilement faire moins que la version précédente (écrite en gros et très aérée). Ensuite, le monde de *Mage* ayant bien évolué (et pas seulement depuis la dernière édition), il y avait vraiment du dépoussiérage à faire. Ce supplément remplit toutes ses missions puisqu'il est effectivement très riche, original et qu'il met à jour tous les changements (pauvre *Gentle Mountain* !). L'utilisation du Do est reprise et détaillée (encore plus que dans le *Book of Shadows*) et on note le soutient apporté par l'éditeur à la version *Mind's Eye Theatre* de *Mage*. Maintenant, il faut vraiment avoir l'usage de ces informations. Ceux qui font l'impasse sur les chinoiseries pourront zapper cet *opus* sans difficulté.



Akashic Brotherhood
Revised Edition
Supplément en anglais pour Mage
Édité par White Wolf
120 F - Dispo

Benoît Attinost

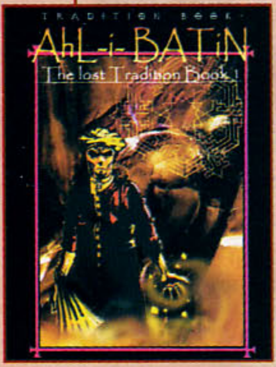
Ahl-i-Batin

The lost Tradition Book 1

Le jeu des chaises musicales commence

On pensait que les gens de White Wolf ne pouvaient plus nous surprendre (après *Hunter*, vraiment, plus rien ne pouvait nous surprendre) et on avait tort. *Ahl-i-Batin* est la preuve que l'univers de *Mage* n'est pas encore mort et qu'il reste des choses à dire. Un peu d'histoire s'impose pour expliquer qui sont les Lost Traditions et comment elles profitent de la faiblesse des Traditions classiques pour revenir en force dans le Conseil des Neuf. Les Ahl-i-Batin ouvrent le bal en disputant leur chaise aux Adeptes du Virtuel (des usurpateurs et des traîtres), déjà bien occupés par les pogromes organisés par la Technocratie. La magie par les mathématiques et la logique est pleine de subtilité et ne peut être conseillée à un débutant. Ensuite, comme à l'habitude, on retrouve les sectes au sein de la Tradition, des routines (assez originales et modernisées, comme le brouillage des données, par exemple), des archétypes et quelques annexes. Je regrette la puissance excessive accordée à ces nouveaux arrivants mais l'ensemble est original et de qualité.

Benoît Attinost



*** Ahl-i-Batin The lost Tradition Book 1**
Supplément en anglais pour Mage
Édité par White Wolf
120 F - Dispo



War in Concordia : The Shattered Dream



Supplément en anglais pour Changeling : The Dreaming
Édité par White Wolf
140 F - Dispo

L'automne en pente douce...

Le Haut Roi David a disparu, et le Royaume de Concordia se désagrège par la faute des complots ourdis par celui de Discordia,, alors que les nobles sidhes se déchirent et que le Parlement des fées est dissous. *War in Concordia*, affluent du supplément *Kingdom of Willows*, est un livre source sur le déclin du plus grand royaume *Changeling*. Trois Reines vont se disputer le trône délaissé par David, qui n'a laissé aucune instruction quant à sa succession. Les personnages devront tenter de le retrouver et empêcher que la Banalité n'envahisse Concordia. Pour faire jouer cette campagne, le conteur peut s'appuyer sur un supplément de qualité, qui lui ouvre les clés du songe en déclin : intrigue et chronologie détaillées, protagonistes principaux ainsi que d'excellentes (si ! si !) règles de combat de masses... adaptées aux fées. *War in Concordia* souffre néanmoins d'un défaut majeur : il s'adresse aux "*hardcore gamers*" de *Changeling* qui ont suivi toute la gamme en anglais. Le Monde des Ténèbres est donc loin du réenchantement...

Raphaël Mournat

Homme de Paille

La paille dans l'œil

Les suppléments pour *Zombies* se suivent mais ne se ressemblent pas. Ils n'ont en commun que la qualité et l'humour (qui deviennent une norme pour cette gamme). Et du talent, il en faut pour exploiter un sujet comme la taxidermie. Après les momies, ce sont toutes les charmantes bestioles empaillées qui y passent. Et là, ho surprise, on y apprend que non seulement des humains peuvent subir ce sort (via des sociétés secrètes de malades mentaux) mais qu'en plus, à présent, il est possible de jouer un animal ! Kiki le cocker à sa mémère, écrasé par un 36 tonnes et empaillée à la demande de la vieille en larme : ça peut être vous ! Le supplément se décompose (elle est facile, je sais) en trois grosses parties. Des informations sur la taxidermie, sur les taxidermistes à travers le monde, et enfin deux scénarios (dont un de notre Raphaël local). Les données sur les sociétés secrètes d'empailleurs sont les plus intéressantes et peuvent servir de base à bien des campagnes. Bref, avec un peu plus d'illustrations, ce supplément aurait pu être parfaitement parfait.

Benoît Attinost



*** Supplément en Français pour Zombies**
Édité par Juda Prod
129F - Dispo

Livre du clan Ventrue





Une affaire de pros

On ne s'improvise pas vampire et encore moins Ventrue : tout cela, ce *Clanbook* aura vite fait de vous l'apprendre. En effet, ce Livre de clan ne s'embarrasse pas de mérites ou de pouvoirs tape à l'œil puisqu'une maigre page et demie (mal remplie) y est consacrée. On commence tout d'abord par un cours détaillé (et instructif) sur les nombreuses implications des Ventrues dans l'histoire de l'humanité, et leurs manœuvres politiques de par le monde. Les meneurs de jeu passeront bien sûr le couplet : "Nous sommes la voix de Caïn" qui est d'ailleurs chanté à l'unisson par tous les clans. Il est ensuite question sur des dizaines de pages de sphères d'influence, de complots, et de jeux de pouvoir. Le sérieux du propos fait presque passer ce supplément pour un cours de Science Politiques, option "nique ton prochain". Mais si jouer un Ventrue est une vraie vocation, vous y trouverez votre compte et pourrez bien étoffer votre perso. Même si le prix peut gêner certains, la qualité du contenu et le sérieux de la réalisation font de ce *Clanbook* un must du genre.

Supplément en français pour Vampire : la Mascarade
Édité par Héxagonal - 149 F - Dispo

Cédric Magot

Nature

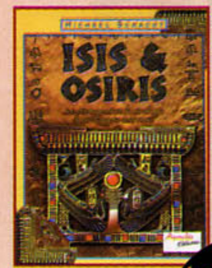
Alléluia ! On n'y croyait plus. Mais vraiment plus du tout. Et pourtant, ça valait le coup d'attendre. Après avoir mis une *preview* en pdf sur son site Internet, Siroz Productions, qui a déjà un peu déflorer le sujet, nous offre enfin le quatrième et dernier supplément pour *Scales*. Ce supplément était déjà mythique avant même de paraître et, avant toute chose, il convient de saluer le courage de l'éditeur qui n'as pas hésiter à perdre de l'argent pour contenter ses fans. Vous pensiez vraiment que plusieurs années après l'abandon d'une gamme, un JDR pouvait renaître de ses cendres et rapporter outamill' brouzoufs ? Maintenant, voyons ce que la bête a dans le ventre. *Nature* est construit comme ses prédécesseurs : un gros topo sur le chamanisme (avec des règles spéciales), un autre sur les liens qu'entretiennent les différents dragons avec la nature et les biotechnologies, des lieux naturels où la magie reprend ses droits, et quelques chapitre bien faits sur les Dragons les plus concernés, à commencer par une révélation de taille sur Quetzalcoatl. Bien sûr, le plus gros du supplément est rempli par deux énormes scénarios qui, lors d'une conclusion apocalyptique, apprendront à vos joueurs qui est le meurtrier de la Mère. Seul regret : les années s'étend écoulées, les illustrateurs ont changé, cassant l'effet de gamme établi jusqu'alors. Sinon tout cela est excellent, comme quoi... tout vient à point à qui sait attendre.

*** Nature**
Supplément en français pour Scales
Édité par Siroz Productions
120 F - Dispo



7.7

Isis & Osiris



Vos proches ont un *a priori* négatif sur les JDR mais pas sur les jeux de société, à condition qu'ils soient faciles à comprendre et qu'ils ne nécessitent pas plus de trente minutes. *Isis & Osiris* répond à tous ces critères. Les règles tiennent sur quatre pages et s'expliquent en à peine deux minutes montre en main. La mécanique est assez simple puisqu'elle tourne autour de la pose de pions et de jetons numérotés sur un plateau de trente-six cases. L'originalité ne repose pas tant sur le thème, prétexte à une esthétique fort réussie au demeurant, que sur la façon dont on pose les jetons (face cachée) et dont on réalise le décompte final (les joueurs marquent autant de points que la somme des valeurs des jetons qui entourent leurs pions horizontalement et verticalement). Tous ces éléments font d'*Isis & Osiris un jeu convaincant qui marie subtilement hasard et tactique. Très utile lors d'un déplacement en train, vous pouvez aussi le sortir au moment de l'apéritif.*

Isis & Osiris
Jeu de plateau en français
Édité par Asmodée Editions
99 F - Dispo

Michaël Croitoriu

Imago 2 : L'équation du chaos

219 F - Dispo

Imago, le jeu des mago

On a beau dire, voilà un jeu dont le public (restreint) est pourtant resté fidèle. En effet, qui se souvient de ce petit jeu qui pompait l'essentiel des défauts de *Mage* et de *WitchCraft* tout en surfant comme un caillou sur la vague conspirationiste ? Et bien, foin de toutes les critiques, le groupe des X reprend du service. Petite société secrète dont vos personnages sont des membres actifs, ils veulent montrer à tous que la vérité est ailleurs ! On se retrouve donc avec le pain béni des gammes Multisim : forces occultes, guerres secrètes, manipulations et conspiration. Les joueurs de *Nephilim* (et pas *Nephilin*, les Jules-de-chez-Schmit-d'en-face. Vous pourriez faire gaffe, ça la fout mal) ne seront pas perdus. Les autres pourront sans doute apprécier l'aspect simplifié des règles (dont les bugs ont été corrigés et remplacés par de nouveaux, signe de bonne cuvée), l'univers sombre et bien résumé, et la promesse de nombreux suppléments à venir (enfin tous les secrets du projet Nexus !). À suivre.

Benoît Attinost



*** Imago 2 : L'équation du chaos**
JDR en français
Édité par Multisim
219 F - Dispo

SorCellerie



SorCellerie - JDR en français
Édité par le 7ème Cercle - 199 F - Dispo

En dépit de ses deux éditions américaines successives, le WitchCraft de C.J. Carella s'est fait plutôt discret de notre côté de l'Atlantique. Une situation qui risque fort de changer avec l'arrivée de SorCellerie, sa version française.

Ma sorcière mal aimée

Le livre s'ouvre sur une petite nouvelle, qui permet au lecteur de rentrer immédiatement dans l'univers de *SorCellerie*, puisqu'elle raconte comment un groupe de sorcières tente d'empêcher l'invocation d'une divinité maléfique. Grosso modo, un Grand Ancien lovecraftien contre la Wicca, les joueurs se trouvant du côté des seconds. En effet, dans *SorCellerie*, ils incarnent des Élus (personnes dotées de pouvoirs surnaturels) ou des Profanes (humains ordinaires), et font partie de l'une des cinq Congrégations suivantes : Wicce (sorcières *new age* et écolo, calquées sur les membres, bien réels eux, de la Wicca), Rosicruciens (magiciens depuis le Moyen Age), Sentinelles (exterminateurs de monstres), Ordre de la Pénombre (médiums et nécromants), et Cabale de la Psyché (voyants). Ajoutons que, pour les rebelles à l'autorité, il reste toujours la possibilité d'incarner un solitaire.

Apocalypse bientôt

En guise de background, *SorCellerie* décline des thèmes millénaristes bien connus, en l'occurrence un cycle d'évolution dont la fin pourrait bien signifier l'avènement d'un nouvel Age d'Or comme l'extinction de l'humanité. Toujours est-il qu'actuellement, avec ce Jugement en marche, les phénomènes surnaturels connaissent une montée en puissance certaine, ce qui pousse les différentes Congrégations citées plus haut à redoubler d'efforts pour contrer sorciers maléfiques et autres créatures non-humaines mal intentionnées. Notons qu'*Armageddon*, à l'origine édité chez Myrmidon Press mais qui connaîtra bientôt une nouvelle vie chez Eden Studios, se présente comme une version possible du monde de *SorCellerie* après l'Apocalypse. Rien d'étonnant en réalité puisque C.J. Carella en est également l'auteur.

L'ombre du Loup

On l'aura compris, *SorCellerie* lorgne plus qu'un peu du côté du Monde des Ténèbres, et c'est certainement le principal reproche que l'on pourra lui faire. C'est d'ailleurs ce qui, ajouté à l'absence de tout scénario d'introduction, lui coûte la quatrième étoile de cette critique. Bien entendu, des jeux tels qu'*Unkown Armies*, *Kult* ou *Nephilim* pillent et détournent de la même manière le fond, semble-t-il inépuisable, de l'occultisme occidental. Mais le traitement qu'ils en proposent apparaît plus abouti que celui de *SorCellerie*. Surtout, ils parviennent à éviter cet effet *patchwork* dans lequel s'enlise Carella, qui juxtapose les divers éléments de son univers, vampires, sorcières, morts-vivants, esprits élémentaires, ou encore monstruosités lovecraftiennes, sans jamais trouver de liant plus dense que cette idée d'une fin du monde imminente. L'immense avantage en revanche, c'est que meneurs et joueurs pourront trouver dans *SorCellerie* et ses deux suppléments actuellement en cours de traduction, *Mystery* et *Abomination Codex*, de quoi satisfaire leurs moindres envies. Vraiment, il y en a pour tous les goûts !
À noter : deux scénarios *SorCellerie* en libre accès sur le site : **www.7emecercle.com**

Johan Scipion (jscipion@free.fr)

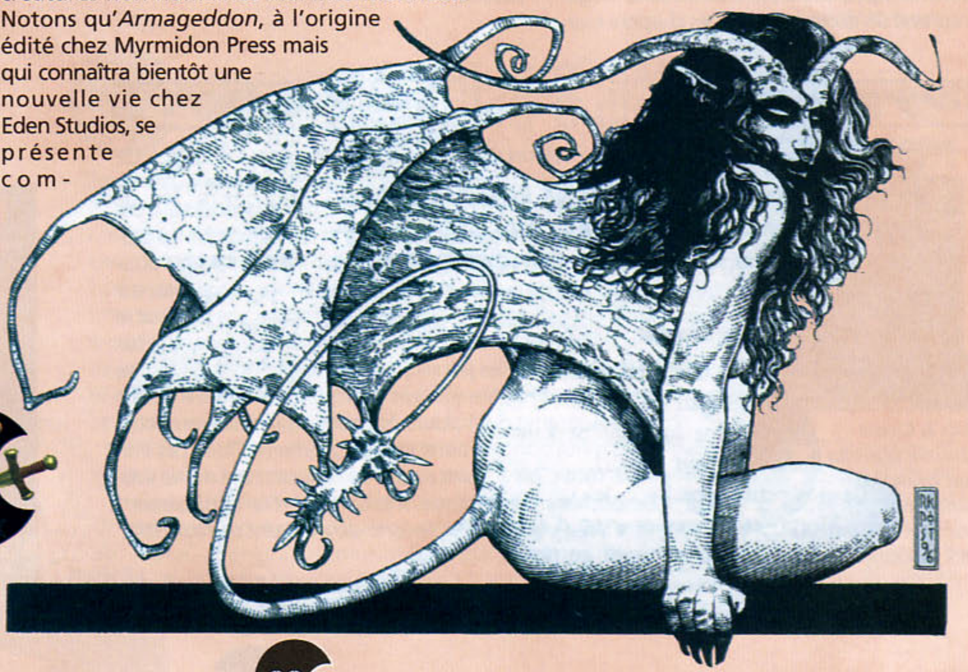


La belle mécanique

SorCellerie fonctionne sur l'Unisystem, un *corpus* de règles classique mais très bien huilé. Les personnages, dont la création est très rapide, sont définis par leurs caractéristiques, avantages/désavantages, compétences et pouvoirs spéciaux. Quant aux actions, elles sont résolues par un jet de D10 (+ modificateurs divers) au dessus d'un seuil de difficulté. Peu simulationiste, l'Unisystem fait, et c'est heureux, la part belle au *role play*. À noter qu'il est également utilisé par *All Flesh Must Be Eaten* (concurrent de notre *Zombies* national) et *Armageddon*, ce qui rend ces jeux totalement compatibles. Un plus indéniable, qui permet au meneur de *SorCellerie* d'y piocher facilement pour étoffer sa propre campagne.



backstab score ★★★



Lycéenne



Depuis 1996, il existe un JDR intitulé *Lycéenne*, créé par Anne et Alain Severac, qui permet de jouer des jeunes filles dans des lycées ou des pensionnats, de nos jours ou au cours des siècles précédents. Ce jeu s'adresse avant tout à un public féminin et nécessite une certaine expérience du JDR car il repose essentiellement sur l'atmosphère. Le meneur de jeu doit être capable de provoquer des émotions, moteur du jeu.

Le joueur va répartir douze points entre six caractéristiques (Physique, Intelligence, Sensibilité...) et sélectionner cinq talents. Puis il choisira entre trois alignements (Bon, Mal, Neutre) qui rentrent en ligne de compte pour le *role playing*, bien évidemment, et pour la définition psychologique du personnage. En effet, le profil psychologique est constitué de deux types d'éléments : les qualités (aimable, cœur d'or, bonne éducation...) et les défauts (perverse, naïve, anorexique...). Le système de jeu est très simple, facile d'utilisation et surtout ne ralentit pas le jeu. Tout est géré avec un jet de dé à huit faces et il suffit de faire un test inférieur au talent ou à la caractéristique, le total étant modifié par des bonus ou malus. Le jeu est extrêmement bien documenté et le meneur y trouvera de nombreuses aides de jeu et scénarios (seize aides de jeu et articles, plus deux scénarios et plusieurs inspi).



À noter que depuis 1997 il existe aussi un fanzine consacré à ce jeu, *Antisèche*, dont les sept premiers numéros sont épuisés. *Lycéenne* s'adresse à un meneur et à des joueurs expérimentés car il s'agit avant tout d'incarner un rôle où la violence physique est peu présente et la psychologie essentielle. C'est un jeu intéressant et original, mais dont le sujet risque de ne passionner qu'un public féminin. *Lycéenne* est enfin un JDR qui peut permettre de voir un peu plus de filles autour des tables de jeu.

Olivier Collin

backstab Score

Lycéenne - JDR en français
Disponible sur le net
http://perso.wanadoo.fr/kadnax/pagly4.htm
Contact : remi.severac@wanadoo.fr



Sitcom Wars : The Alien Menace

Pump up the volume ! Scream ! Be cool !

Jeune Américain des années 50 en pleine phase de rébellion, vous séchez les cours avec votre petite copine, dans le fast-food en face du lycée, lorsqu'entre votre père. Vous avez juste le temps de vous dissimuler dans les toilettes, avant qu'il ne vous voit. Là, par un trou dans le mur, vous apercevez le cuisinier mexicain et le proviseur du lycée discuter dans une petite cour. Ce sont des extraterrestres, déguisés en gens, qui mettent au point leur diabolique plan d'invasion ! Pétrifiés d'horreur, vous et Marilyn vous demandez que faire pour lutter contre les monstres. Votre paternel furibard est sur le point d'ouvrir la porte, mais vous ne pouvez pas vous permettre de perdre du temps avec lui, le monde a besoin de vous ! C'est alors que vous vous rappelez la leçon du Fonz : *"Be cool !"*.



Initialement titré *Happy Days : The Final Conflict*, ce jeu de 200 pages propose, vous l'aurez compris, d'interpréter une bande d'ados confrontés à l'incompréhension des adultes. Pour sauver le monde tout en draguant la reine du bal de l'an dernier, ils ne pourront compter que sur leur tchatche et leurs Effets Cools, comme *Summon the Opposite Sex* ou *Check the Script* (qui permet de consulter le scénario).



Sitcom Wars : The Alien Menace
JDR en anglais.
Édité par Arcnus Magicus.
À paraître fin juin.



Les règles collent au monde des *sitcoms*. Ainsi, là où d'autres jeux mesurent le temps en scènes ou en tours, *Sitcom Wars* utilise la chanson. Les choix musicaux douteux du disc-jockey (maître de jeu) rythment donc l'épisode. Le script de deux réjouissants épisodes des Sitcom Wars est inclus dans le livre de base.

Il y a des rabat-joies qui vous diront que les jeux comiques sont drôles à la lecture, mais moins faciles à jouer dans la durée. Peut-être, mais moi je dis qu'un jeu où la veste de cuir de Fonzie est un artefact, et Charlie Parker un modèle philosophique, ne peut pas être un mauvais jeu.

Cyril Pasteau

Le jeu final sera encore meilleur, cette critique étant faite à partir d'une béta-version : merci à Arcnus Magicus !

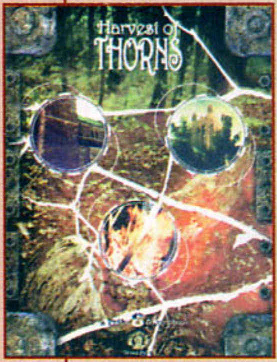
backstab Score



120 F - Dispo

Harvest of Thorns

Décidément, *Tribe 8* est une gamme qui semble se porter remarquablement bien. *Harvest of Thorns* est un nouveau scénario qui vous permettra de quitter quelques temps l'ambiance de guerre développée dans *Vimary Burns*, pour confronter vos personnages à une intrigue tout aussi violente, mais aussi particulièrement éprouvante. Jetés au cœur d'une terrible conspiration, les personnages se trouveront mêlés à un cruel affrontement entre les guides et un groupe de prêtresses tribales… Comme on pouvait s'y attendre, les Z'Bri ne sont pas loin, et le dénouement de ce scénario devrait probablement laisser un arrière-goût plutôt amer à vos personnages.



Pouvant parfaitement faire office de cadre de campagne, *Harvest of Thorns* vous offre la possibilité de glisser vos propres aventures entre les différents épisodes décrits dans le supplément.

Une fois encore, les auteurs de *Tribe 8* se sont surpassés en nous offrant un scénario de qualité, remarquablement écrit et propice à de nombreux développements.



Geof

Harvest of Thorns
Supplément en anglais pour Tribe 8
Édité par Dream Pod 9
120 F - Dispo

Squads

Une bonne giclée d'thermo sur la colline !

Jamais JDR n'aura eu autant de retard. Et pour cause… SPSR, la maison d'édition qui devait sortir *SQUADS* (en septembre 97), cessait ses activités quelques semaines avant sa publication. Alors, quand les toutes jeunes éditions Mad Raccoon Publisher annoncèrent qu'elles reprenaient la gamme Némésis, dont *SQUADS* est le deuxième *opus* après *Les Héritiers de Kadesh*, on a d'abord crû à un canular… erreur.

SQUADS se présente exactement sous la même forme que *Kadesh* : trois livrets consacrés respectivement, au(x) monde(s), aux règles et à la campagne, une grande carte et un écran, le tout pour moins de 180 cred environ. Les illustrations sont de toute beauté et le texte, mis en valeur par une maquette sobre et intelligente, se dévore avec jubilation. Voilà pour la partie formelle.

Quant au fond, dire qu'on le touche serait euphémique. On y infuse, on y patauge, on y transpire, ça oui. En tant que membre des SQUADS, une unité de guerriers d'élite dans un futur pas si lointain, vous avez la délicate mission de protéger les colonies terriennes contre les assauts menés par une race d'envahisseurs aliens dont vous ignorez tout ou presque : personne ne les a jamais vu, ils attaquent toujours exactement où et quand on les attend, on ne retrouve jamais de cadavres après leur passage, leurs vaisseaux sont invisibles aux scanners terriens et puisqu'ils saignent, les fins stratèges de Point Central induisent qu'ils peuvent aussi mourir, mais bon, on n'est pas sûr. Résumer *SQUADS* à un jeu de combats tactiques mettant aux prises des marines surentraînés et des prédateurs madrés serait toutefois faire injure au travail de l'auteur. Avoir choisit les SQUADS ne vous dispense pas, outre le Cogan 75 et la grenade à plasma, d'être aussi équipé d'un cerveau, qui, bien plus que le Cogan, fait la différence entre le guerrier vivant et le guerrier mort. Six à huit séances de jeu seront nécessaires pour venir à bout de la campagne, compliquée à souhait; alternant avec brio combats, intrigues, investigations, romances, poursuites, révélations et coups de théâtre sur fond de guerre aux enjeux forcément cosmiques. Let's rock !



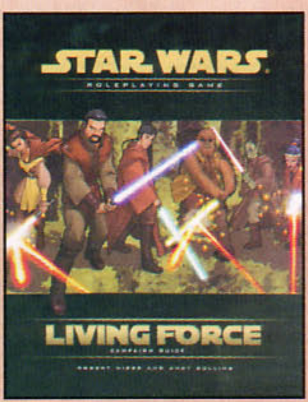
*** S.Q.U.A.D.S.**
JDR de SF en français
Édité par Mad Raccoon Publisher
179 F
Dispo

Ben

Living Force



68 pages pour décrire un système stellaire, rien qu'un système et tout un système. Les planètes de Cularin et leurs banlieues spatiales servent de décor à la *Living Force Campaign* de la RPGA, une campagne interactive dans la lignée de celle qui fait évoluer Greyhawk pour *Donjons & Dragons*. Il n'est cependant pas nécessaire de participer à la campagne pour utiliser le supplément. Mais cela en vaut-il vraiment la peine ? Le décor de carton pâte fourre-tout continue de nous faire regretter que Wizards ne puisse publier *Dune*. Au programme : une jungle luxuriante habitée par de gentils reptiliens écologistes, une ex-forteresse sith reconvertie en académie jedi, des cités suspendues à la Bespin, des magouilles commerciales en tous genres… Un peu bateau, donc. Rien qui soit inoubliable, mais un produit pratique : de nombreux PNJ sont décrits, et quelques cartes fournies. Les illustrations sont à l'image du texte : ranplanplan.



Living Force
Supplément en anglais pour Star Wars.
Édité par Wizards of the Coast.
125F - Dispo

Cyril Pasteau


LE SOUFFLE D'UNE ATTAQUE NUCLÉAIRE TUERAIT
20% DE LA POPULATION EN UN ÉCLAIR. QUE FERIEZ-VOUS?
HYGIENE
GYMNASTIQ
PRECAUTIO
SURVIE
IL EST VAIN DE COMBATTRE UNE
EXPLOSION NUCLEAIRE DE FRONT...
Soyez préparé
Soyez tactique

Poignard d'or micro

Clive Barker's Undying

Je suis en admiration devant les gens qui sont capables de faire plein de trucs en même temps. Tenez, Clive Barker, un des maîtres des choses glauques d'outre-tombe sorties tout droit de ses romans, BD, et autres films comme Hellraiser, est un exemple typique de l'un de ces génies créatifs. Maintenant, il débarque avec Undying sur nos charmants PC. Ça va faire en faire du glauque dans le disque dur !

Démons et merveilles

Bon, d'accord, le titre du chapitre appartient à H.P. Lovecraft, mais le fait est qu'il collerait bien à l'intrigue générale de ce jeu. En gros, ça parle de toute une famille de gens givrés, la famille Covenant pour être précis, qui vivent sur la côte Est de l'Irlande, quelque part peu après la Première Guerre Mondiale, dans les années 20. Givrés ces gens, puisque dans leur petite jeunesse, celle qui consiste à entraîner sa cruauté à travers une foule d'expériences un peu tordues, il se sont trop amusés avec de vieilles incantations trop celtes pour être catholiques. De fait, toute la famille se retrouve maudite quelques années plus tard, tourmentée par des démons, des merveilles (je vous avais dit, ils sont là), et une foule de fantômes. Maintenant, il ne reste plus au dernier descendant lucide mais mourant qu'à demander de l'aide.



L'étoffe du Héros

L'aide en question, c'est le joueur qui l'apporte, sous les traits de Patrick Galloway. Cet ami de longue date de la famille Covenant revient d'Europe. Il y a été parce que la Première Guerre Mondiale avait besoin de soldats comme lui dans des unités spéciales. Celles-ci étaient chargées de s'occuper des événement paranormaux qui se passaient sur le champ de bataille. De fait, Patrick Galloway a une forte prédisposition à traiter avec le surnaturel. Dans le jeu, non content de pouvoir se servir d'armes ordinaires (comme le fusil de chasse, le cocktail molotov, ou encore le simple revolver), il peut aussi avoir dans son arsenal des armes beaucoup moins classiques, comme le canon tibétain (qui envoie de la glace spéciale "zéro absolu"), ou encore la faux celte (qui découpe de l'ectoplasme, de la goule, ou du vagabond dimensionnel en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire). De plus, Patrick Galloway a des pouvoirs psychiques. Ceux-ci peuvent être sensoriels, comme la vue spectrale, offensifs, comme l'éclair de foudre, ou défensifs, comme le bouclier psychique. Il y a en tout huit armes, et huit aptitudes psychiques différentes, et pour ces dernières il est possible des les faire progresser dans le jeu, les rendant ainsi plus puissantes.

backstab score ★★★

Un regret ?

Oui, un peu plus même. Le jeu est un peu un générateur de randonnées. Il arrive des moments où l'on se promène trop dans de grandes belles chambres vides. Et puis, bien que l'ambiance soit extrêmement prenante, on a affaire qu'à un bon gros *shoot* 3D. Là-dessus, en matière de *game play*, *Undying* fait aussi bien qu'un *Doom* première génération. Enfin, le jeu ne semble pas être jouable en réseau. Mais dans la mesure où sa sortie a été retardée d'un bon mois, il est impossible de savoir si la version définitive sera sans cette option de jeu.

Manoir en glauque

La majeure partie de l'action s'articule autour d'un lieu précis : le manoir de la famille Covenant. Il s'agit d'une énorme bâtisse datant de la fin du XVII[ème] siècle. Par endroit, certaines ailes ont été rajoutées, ce qui agrandit considérablement le terrain de jeu, et qui fait de cette endroit une maison hantée exemplaire. Côté ambiance, presque toute la demeure est plongée dans l'obscurité d'une nuit sans lune, et la noirceur des lieux est sporadiquement déchirée par les éclairs d'un orage furieux. L'architecture est faite de recoins dans lesquels les créatures les plus terribles peuvent se dissimuler. Celles-ci arrivent généralement sans prévenir, et ne se privent pas d'exploser des verrières pour mieux nous surprendre. En plus de ça, l'endroit est animé " par une bonne quantité d'événements étranges, qui vont de la manifestation "inoffensive" d'ectoplasmes, aux objets tranchants ou contondants que nous lancent les puissants poltergheist qui hantent





les lieux. Pour ne rien arranger, la vision spectrale que l'on possède dès le début du jeu nous permet aussi de redécouvrir certains lieux dans toute leur horreur passée, qu'elle soit sonore ou visuelle. Certes, l'aventure ne se limite pas que dans ce lieu sinistre, mais les autres endroits à visiter n'en sont pas beaucoup plus engageants. Ainsi, on peut traverser un cimetière, une abbaye abandonnée dans la mâchoire du temps, des catacombes qui sont loin d'être silencieuses, ou encore, un repère de pirates très déterminés. D'autres lieux sont plus exotiques, comme la même abbaye au Moyen Âge, ou encore une dimension fantastique dans laquelle des gens comme Hastur, ou Cthulhu se sentiraient bien. C'est glauque à souhait, ça file la chaire poule, mais Clive Barker n'est-il pas un spécialiste en matière de projection de choses abominables et autres horreurs infernales ?



Undying est sans l'un des plus beau *shoot* que j'ai vu, même si le moteur d'*Unreal* qu'il exploite demande une bonne config de PC pour pouvoir profiter de sa beauté graphique. Et puis, question ambiance, c'est le jeu le plus Lovecraftien qui puisse exister. *Undying* n'est peut être pas indispensable, mais en tout cas, par la puissance de son background, de son graphisme, et de son ambiance, il en devient un jeu nécessaire.

Typhoïd Mary

Oni



Les jeux pour PlayStation 2 se font de plus en plus présents dans le paysage vidéoludique. Cela ne peut que réjouir les possesseurs de la console la plus chère du marché. Pourtant, et comme d'habitude, ce flot soudain de jeux ne va pas sans quelques bonnes déceptions. Oni fait partie de cette dernière catégorie, celle des jeux développés par de petites compagnies sans gros moyens. Bref, c'est quand même toujours mieux qu'un jeu de feux d'artifice et plus interactif qu'un DVD.

Un jeu d'aventure hybride

Dans la famille *Tomb Raider-like*, je demande *Oni*. Eh oui, ne nous voilons pas la face, *Oni* n'est qu'un clone aseptisé du célèbre jeu PlayStation. Vous incarnez une aventurière aux courbes plus qu'avantageuses qui doit infiltrer coûte que coûte des zones terroristes. Tout au long de votre aventure, vous aurez à récupérer des armes et déverrouiller des portes à l'aide d'ordinateurs de contrôle. D'ailleurs, une bonne partie du jeu ne se limite qu'à ces deux phases, ce qui provoque assez vite un ennui mortel. On a tendance à vouloir stopper la progression de l'héroïne, tant l'intérêt est limité. Les scènes de combat sont assez riches (combos, prises multiples et usage d'armes surpuissantes) et relèvent quelque peu le niveau général.

Un bâclage graphique

Et je pèse mes mots ! Commercialiser un produit aussi médiocre sur une console aussi puissante relève de la pendaison. Les décors sont pratiquement vides (quelques box par-ci par-là), le personnage principal, lui-même, manque de finesse avec des textures trop grossières. Et puis l'animation est saccadée, même quand la scène est vide… La jouabilité est bien trop difficile à maîtriser et de nombreuses heures de jeu (tiendrez-vous jusque-là ?) sont nécessaires pour arriver plus ou moins à asséner à vos adversaires les combos destructrices. Côté bande-son, un effort a été fait et on se laisse bercer par les mélodies qui collent parfaitement à l'ambiance générale du soft. Donc, si j'ai un petit conseil à vous donner, éviter ce pseudo-jeu PlayStation 2 à la réalisation plus que décevante.

Masto



Oni
Jeu vidéo
Édité par
Rock Star Games
375 F - Dispo

Onimusha

Après quatre épisodes de *Resident Evil* et deux *Dino Crisis*, Capcom se lance à la conquête de la PlayStation 2 avec un titre qui vaut à lui seul l'achat d'une console reléguée depuis sa sortie au rang de lecteur de DVD bas de gamme.



Une histoire… de fantômes chinois

Je vous préviens tout de suite, ne criez pas à l'arnaque en voyant sur les photos que les décors sont entièrement en 2D. En effet, *Onimusha* était initialement prévu sur Playstation 1, et c'est seulement pour des raisons d'urgence et de performances que les programmeurs l'ont portés sur PS2. Mais, ne vous inquiétez pas, ces derniers ont su tirer de cette conversion un titre exceptionnel. Reposant sur un scénario pour le moins classique, Onimusha met en scène des samouraï directement issus d'un de ces films nippons style "histoire de fantômes chinois". Vous incarnez donc un gentil samouraï qui va tout faire pour libérer sa bien-aimée, kidnappée devant ses yeux par un gros monstre rouge (mouais, ils n'ont pas beaucoup évolué chez Capcom depuis *Ghouls & Ghosts*). Pour mener à bien votre mission, vous disposerez de nombreuses épées, plus puissantes au fur et à mesure de votre avancement. La difficulté est assez moyenne, ce qui ne joue pas en faveur de la durée de vie, déjà assez réduite (comptez environ cinq heures). En bref, l'aventure est plutôt entraînante et le plaisir est au rendez-vous.

Resident Evil alpha turbo prime zéro

D'un point de vue technique, *Onimusha* est splendiiiiide. Même si les décors sont pré-calculés, ils sont néanmoins d'une telle finesse que l'on ne les distingue même plus des éléments 3D temps réel. Les persos, quant à eux, profitent pleinement de la puissance de calcul de la PS2, tant au niveau de l'affichage qu'au niveau de l'animation. On reste bouche bée tant les combats sont dynamiques. Utilisant le système de contrôle des *Resident Evil*, la prise en main est ultra-rapide et permet de se prendre totalement au jeu sans apprentissage. Si vous hésitez encore à lâcher 3000 balles, et bien…continuez comme ça car il n'est pas attendu avant plusieurs mois dans nos contrées.



Onimusha
Jeu vidéo
Édité par Capcom
590 F
Dispo en import (japonais)

Masto

Produits fictifs réalisés pour le Backstab d'avril

CALENDRIER

Grandeur Nature

- Du 11 au 13 mai - Lausanne (Suisse)
Larmes de Sang est inspiré du JDR Vampire. Le Prince de Lausanne aspire à rentrer dans les rangs de la Camarilla. Les caïnites sont invités à proposer leur prétendant, lors des festivités prévues pour le départ de l'un et le sacre de l'autre. @ : caroline@concilium.ch
- Du 14 au 15 mai - Annecy (74)
La Cinquième prophétie est un GN médiéval fantastique dont le thème mêle étroitement des aventures épiques, des intrigues échevelées et des séances diplomatiques.
☎: 06 03 21 87 88 (Manu)
@ : hemgath@wanadoo.fr
🌐 http://murderparty.online.fr
- Le 25 et 26 mai - St Étienne (42)
"Le comte est mort, vive le cont" est le titre, sans faute, du second volet de la Grande foire de Sail, une campagne médiévale-fantastique avant tout basée sur la diplomatie et les intrigues. Le prix d'inscription est de 200 F - 175 F pour les membres de la FédéGN.
🌐 www.grandeur-nature.org
- Du 15 au 17 juin - Belley (01)
Votre âme barbare va vibrer au rythme du GN Conan proposé par l'association Wargs SR. Il se déroulera en pleine forêt, dans un fort datant de 1870.
☎: Pascal au 04 72 00 08 43 ou 06 75 48 48 65.
✉ :Pascal Meunier, 14 place G. Rambaud, 69001 Lyon.
@ : pascalmeunier@wanadoo.fr
- Du 15 au 17 juin – Soisy-sur-Seine (91)
"Pour une fois, vous chercherez la mort", tel est le programme de ce GN médiéval fantastique pour vos personnages. À noter qu'il se veut tout public, et que la nuit se déroule en hors-jeu.
☎ : 06 15 65 81 97 (Robert)
✉ : 1, résidence des Donjons, 91450 Soisy sur Seine - @ : gorgoh@gorgoh.com
- Les 23 et 24 juin - laon (02)
Gezabel, le sinistre est un GN médiéval-fantastique au thème politique, pour des joueurs plutôt subtiles. La participation au frais est de 180 F.
✉ : Association Déender, 5, rue Liébert, 02000 Laon. - @ : DNDR@chez.com
- Les 23 et 24 juin - Valence (38)
Promotion 2001 est un GN contemporain résolument humoristique, quelque part entre Hélène et les garçons et Dallas.
✉ : Yogananthan Karuna, 4, avenue du Vercors, 38600 Fontaine.
☎: 04 76 14 47 76. Demandez Yogananthan Karuna (HB).
@ : karuna_yogananthan@hp.com
- Du 29 juin au 1er juillet - Bordeaux (33)
La campagne de "L'héritier de l'empire" s'offre son second volet. Il s'agit d'un GN antique de diplomatie et d'ambiance qui se déroule dans une Crète imaginaire. Le prix d'inscription est de 190 F
☎: Ch. Simon 05 56 45 25 52 / 06 63 51 83 33
✉ : Christophe Simon, 9 allée des tulipes, 33600 Pessac.
@ : christophesimon@wanadoo.fr
- Du 30 juin au 1er juillet - Compiègne (60)
La saga des Dragons aligne son quatrième volet, mais des nouveaux joueurs peuvent toujours venir se rajouter au groupe. Participation au frais : 150 F.
@ : lageste@multimania.com

À l'arrache... Paris !

Les reporters de Backstab s'accordent une courte pause, mais "À l'improviste" reviendra dès le mois prochain hanter ces pages avec un reportage corsé à Strasbourg, ses strass et ses bourgs. Mouais, avril, ça n'a jamais été mon mois profond, de toutes façons...

Nous avons commencé par un micro-trottoir, qui nous a amené du IXème arrondissement de Paris... au IXème arrondissement de Paris. C'était pas la peine de se fatiguer plus, et puis je gère ma folie comme je le sens et je dis "nous" si je veux. Donc, une question cruciale était sur toutes mes lèvres :

Que sont les jeux de rôles ?

Alors qu'avec Bertrand nous mettons notre plan au point afin de quadriller tout Paris, deux personnes font irruption dans nos bureaux et commandent des pressions. Nous ne pouvions que nous diriger vers ces deux jeunes coursiers, qui ne nous ont apporté aucun supplément pour *Scales,* mais bel et bien des réponses à la hauteur de nos questions.



Backstab (BS) : les JDR, qu'est-ce donc ?
Laurent (L.) : on en a déjà entendu parler, rien de précis. Mais j'ai des amis qui y jouent.
Fahrid (F.) : y'en a qui tournent bien, d'autres pas. Moi j'ai des amis qui se prennent trop au sérieux, ils se mettent trop dans la peau du personnage. Après ce n'est plus un jeu. Enfin, ça c'est par rapport à ce que j'ai entendu.
BS : pouvez-vous décrire leur fonctionnement ?
En chœur : non, pas trop...
BS : ok... Mais pourquoi n'y joueriez-vous pas, finalement ?
L. : je ne sais pas, on ne m'a jamais invité.
F. : moi, disons que je m'en méfie. On en a entendu des bonnes et des moins bonnes...
L. : bon, après c'est p't'être la médiatisation qui fait que... Mais bon, je vois à peu près ce que c'est : quelqu'un raconte une histoire, on joue un personnage, etc. Je m'y mettrais peut-être un jour, mais ce n'est vraiment pas accessible. Il faut rencontrer des gens qui connaissent.
F. : ça dépend du délire des gens. Y'en a qui aiment bien voler, ils volent. Y'en a qui aiment zoner, ils zonent. Y'en a qui aiment bien faire du jeu de rôles, ils font du jeu de rôles...

Fiers comme des étudiants qui sortent d'une Assemblée Générale, nous bombons le torse et... comment ça, "qui règle les conso ?". Bon, bref. Le jeu de rôles est promis à un glorieux avenir, dont la voie est tracée au moins jusqu'au parc du quartier d'à côté. Mais ces jeunes lycéens qui rigolent sur le banc m'ont l'air particulièrement ouverts aux merveilles de la vie. Ah... Le lycée, les belles années des premières boums et des cours de philo. Je suis sûr qu'ils vont nous surprendre.

Backstab : une activité au doux nom de "jeu de rôles", ça vous interpelle ?
En chœur : les quoi ? Les JDR, connard !
BS : ok, alors on va s'adapter... Les jeux de rôles, vous connaissez ? Une clope et un mag' gratuit pour ceux qui répondent.
Ingrid (I.) : oui, bien sûr, les labyrinthes !
Hafid (H.) : t'as un personnage, comme dans Baldur's Gate II, qui vit des aventures...
BS : comment en avez-vous entendu parler ?
I. : par le bouche-à-oreille, surtout.
M. : c'est ce qui marche le mieux de toutes façons... Sinon, c'est la FNAC, les salles de jeu, etc.
H. : mais non, pas les salles de jeu, tu confonds plein de trucs... T'es très con, toi.
BS : et Donjons & Dragons, ça vous évoque quoi ?
M. : ouais, le film pour les p'tits... C'est totalement ouf !
Franck : mais non, c'est aussi des bouquins, des vieux livres d'il y a vingt ans, un truc de ouf où tu joues des personnages...

Puis nous avons rencontré Adèle, une jeune fan de jeux vidéo qui les confond cordialement avec les JDR. Mais bon, c'est pas grave, l'important c'est de participer. En tout cas, j'ai encore perdu une clope dans l'histoire...

Le complot...



Mais pourquoi n'a-t-on pas pris une seule photo de toutes ces personnes rencontrées ? Parce qu'elles ne voulaient pas... Protection de leur image, peur du grand complot international, ou alors refus de passer dans une revue qui parle "seulement" de jeux de rôles. Une mère de famille, qui prenait un bain de ciel gris dans le parc, a même pris peur à la seule idée qu'on puisse lui parler. Puisque tout le monde vous le dit, qu'on vit une époque dangereuse...



Backstab (BS) : le JDR, quésaquo ?
Adèle (A.) : un jeu mythique, de magie, qui nous inspire des rêves...
BS : quels sont les exemples de JDR pour toi ?
A. : Final Fantasy, Zelda, Might & Magic pour les jeux vidéo...
BS : ah bon, parce qu'il y a d'autres types de JDR en plus ?
A. : oui, bien sûr. Il y a Magic.
BS : le jeu de cartes ?
A. : le jeu de cartes.
BS : et sinon, on voulait aussi sav...
A. : faut pas trop le dire, c'est un secret, mais je prépare moi-même un JDR, avec un ami... Mais faut pas trop le dire, c'est secret... En plus, les règles sont complexes, complexes...
BS : ha, et c'est quoi... Un jeu micro ?
A. : ben non, un jeu de cartes voyons...
BS : bien sûr. Et sinon, Donjons & Dragons, ça t'évoque quoi ?
A. : Donjons & Dragons ? Jeu intéressant sur Playstation. Il a même l'air très intéressant.



Puis nous sommes tombés sur Mariska, qui attendait sagement devant le ciné une copine à elle. Du moins, c'est ce qu'on s'est dit pour se rassurer...

Backstab (BS) : bonjour, nous sommes une revue de journalisme sérieux et nous faisons une enquête sur les JDR.
Mariska (M.) : j'ai déjà entendu parler de jeux de rôles, par des copains qui le pratiquent. Mais il s'agit d'un groupe assez fermé. En fait, ça ressemble un peu à une secte...
BS : pourquoi dis-tu cela ?
M. : parce qu'il fallait passer des épreuves afin de rentrer dans leur groupe.
BS : ok, ça ressemble donc soit à une secte, soit à un banal groupe "corpo" de fac. Saurais-tu définir les JDR ?
M. : oui, il y a ceux qui se jouent en grandeur nature, puis les autres, avec plein de petites figurines. J'ai aussi un copain qui travaille dans les reconstitutions médiévales. Il fait des costumes de représentation. C'est un peu la même chose, non ?
BS : certainement un cousin germain. Le jeu de rôles te paraît-il accessible ?
M. : non. Parce qu'il faut avoir beaucoup d'imagination, et cela ne me semble pas accessible à tout le monde. Il faut vouloir perdre son temps dans des rêves. Et en plus je suis une fille.
BS : ha... Une fille ne doit donc pas passer son temps à des choses futiles, à rêver ? Ce n'est pas assez "productif" ?
M. : heu... non... C'est juste qu'il faut une force d'imagination assez particulière. C'est une sorte de retour à l'enfance. Un décalage par rapport à la réalité.

Celui qui tire sur la ficelle...

Nous avons profité de notre liberté provisoire pour interroger le malicieux Toby, un des mystérieux nouveau rédacteur de Backstab.

Backstab (BS) : comment en es-tu arrivé là ?
Toby (T.) : je suis venu avec des amis porter la paix et l'harmonie sur ce monde - comment se partager le travail et profiter pleinement de la vie ? On m'a répondu d'aller m'inscrire à l'ANPE. Depuis, ils m'ont placé ici et je fais le café, mais aussi quelques articles sous un pseudo pour pas payer d'impôts.

BS : il paraît qu'en réalité, c'est toi qui tire les ficelles à Backstab ?
T : attends... N'extrapole pas trop. Patrick garde son autonomie. C'est lui qui choisit l'heure où il téléphone aux pigistes pour commander les articles. Par contre, tu crois vraiment que c'est lui qui blinde le magazine avec des tables de coups critiques ? Pour mieux préciser sa pensée, disons que je capte les ondes sensitives, et je traduis l'aspiration des rôlistes. Faut naviguer entre les tendances de jeu. Tu as peut-être un perso gros-bill avec une tronçonneuse-laser, mais celui-ci éprouve des sentiments chaque fois qu'ils découpent des gobelins en deux. Et puis, lorsqu'il sera Roi, il filera des vorpal + 5 aux gamins de ses compagnons de route, parce qu'il est gentil au fond, même s'il a conquis le pouvoir en ouvrant des portes démoniaques dans le royaume. Le JDR, ça traduit la complexité de la vie, et Backstab doit coller à ça.

BS : tu disjonctes un peu, là... Autre question. Des mauvaises langues affirment que le jeu de rôles brasse peu d'argent. Mais qu'en est-il ?
T : bah, tu poses toujours les mêmes questions. C'est vrai, en fait, mais c'est lié à la nature même du JDR. Ce n'est pas moi, mais Dork Tower qui le dit. Moi j'ai pas tous ces problèmes de faim de mois. Je me nourris des exemplaires invendus de Backstab, et je fais des cabanes avec les autres. Après, je nourrirai mes gosses avec les invendus de Casus, pas de problème... Et j'arrondis mes fins de mois en posant nu pour X-Files et Conspiracy X.



CALENDRIER

Jeux de Rôles

- 14 et 15 avril - 21000 Dijon
Les Épées de Damoclès organise une convention de jeux de simulation dans les locaux de la MJC Maladière. Au programme, quatre tournois de JDR (Feng Shui, D&D3, L'Appel de Cthulhu, INS/MV), un tournoi de Warhammer Battle, un concours de peinture de figurines, diverses démos de JDR, JDP et de jeu d'histoire 25 mm (DBN).
✉ : MJC Maladière, "Les Épées de Damoclès", 21 rue Balzac, 21000 Dijon.
☎ : 03 80 55 54 65 (le samedi)
@ : teufeu@yahoo.fr ou krusader@free.fr

- Dimanche 29 avril - Mantes-la-jolie (78)
Les Chevaliers du vent ont l'honneur de vous annoncer le Trophée du Guesclin, tournoi autour des JDR suivants : AD&D, Appel de Cthulhu, Star Wars, L5R, Mage, Loup-Garou et Vampire. Il se déroulera de 13h00 à 19h00 au CAC Georges Brassens, 18 rue de Gassicourt, 78200 Mantes-la-Jolie. L'inscription est de 30 F, et il est uniquement possible d'être joueur.
☎ : 01 30 90 37 13 (Olivier)
@ : www.chevalierduvent@aol.com

- 12 et 13 mai - Palaiseau (91)
Les Cinquièmes Rencontres Rôlistes de l'X vous ouvrent leurs portes, du samedi à 13h00 au dimanche à 19h00. Les festivités ludiques sont organisées en trois rondes de cinq JDR chacune, et des jeux de plateau seront proposés en parallèle. Cette convention se déroulera à l'École polytechnique, Kes des Élèves - Binet FaeriX, 91128 Palaiseau. Tarifs d'entrée : gratuit pour les MJ, 20 F en pré-inscription et 40 F sur place.
☎ : 01.69.33.27.65 (François) ou 01.69.33.58.48 (Matthieu Millequant).
@ : faerix@poly.polytechnique.fr
🌐 : http://www.polytechnique.fr/eleves/binets/faerix

- Été 2001 - région de Lyon (69)
Rêves de Jeux organise des séjours ludiques, de une à trois semaines, durant tout l'Été. Le programme est très vaste et complet (des JDR au sport en passant par des ateliers de théâtre), n'hésitez pas à le demander. À noter que ces séjours sont aussi conçus pour les enfants !
✉ : Association Rêves de Jeux, 13, rue A. Malraux, 69960 Corbas.
☎ : 04 72 50 16 39. Fax : 04 72 50 79 91
@ : jpb_rdj@club-internet.fr
🌐 : http://www.chez.com/revesdejeux

Jeux de Figurines

Tournoi mensuel - Le Puy-en-Velay (43)
Chaque troisième samedi du mois, "l'Orc bavard" organise un tournoi de Confrontation, qui se joue en trois parties avec des armées de 200 points chacune. L'inscription est de 30 F.
✉ : L'Orc bavard, centre Pierre Cardinal, 9 rue Jules Vallès, 43000 Le Puy-en-Velay.
☎ : 04 71 02 66 71 (Sébastien)
@ : macferty@free.fr

La FédéGN contre-attaque

La FédéGN a fêté ses cinq ans le premier avril. L'occasion pour Olivier Guillo, son porte-parole, et Bernard Mendiburu, l'ancien président toujours actif, de nous annoncer une grande nouvelle.



Backstab (BS) : et si vous nous narriez l'aventure de la FédéGN ?
Olivier Guillo (O.G.) : Les associations ont d'abord craint cette histoire de fédération. Par peur de devoir s'inféoder à une structure "supérieure", alors qu'il ne s'agit que d'apport de matériel, de logistique et d'informations...
Bernard Mandiburu (B.M.) : on ne se fédère pas par plaisir. Nous cherchions avant tout à contrer le lynchage médiatique.
BS : que propose la FédéGN aujourd'hui ?
O.G. : par exemple, elle sert pour le prêt de matériel. Même si les échanges se font de façon bilatérale, entre deux associations. Nous, dans ce cas-là on servira plutôt de lien. Ainsi, sur un même GN, deux ou trois assoc' travaillent parfois ensemble, selon leurs compétences particulières.
B.M. : concrètement, la FédéGN tient un site sur le web, édite un bulletin, ainsi qu'une brochure explicative, liste les annonces, et peut servir d'interlocuteurs entre les associations et les pouvoirs publics. Elle est aussi une source de renseignements en matière juridique. Par exemple, peu de personnes savent qu'il existe des assurances "spécial GN". Sinon, nous allons lancer en mai une nouvelle revue, GN Mag' (NDLR : elle ne sera pas disponible en kiosque, mais dans les boutiques de jeux).



BS : beaucoup de joueurs "sur table" sont peu attirés par le GN, à cause de l'investissement. Qu'avez-vous à leur répondre ?
O.G. : qu'on peut commencer avec un sac à patates sur le corps. Certains recherchent la beauté du costume, mais pas tous. Il ne faut pas avoir les yeux plus gros que le ventre. Un costume peut très bien s'améliorer au fil du temps et des GN.
BS : quelle a été l'évolution du GN ces dernières années ?
B.M. : le GN est très pratiqué dans les pays scandinaves, et bénéficie d'une sorte de reconnaissance. Du moins suffisamment pour que des sociologues se penchent sur ce phénomène de société. Il paraîtrait ainsi que les joueurs passent d'une recherche d'identité adolescente à la projection dans une personnalité différente, mais qui évolue dans une société pas si différente de la nôtre que cela.
BS : assez de suspense... Quelle est donc la grande nouvelle ?
O.G. : la FédéGN a reçu l'agrément Jeunesse et Éducation Populaire de la Direction de la Jeunesse et des Sports du Val d'Oise, où se trouve le siège de la fédération. Cela signifie que le jeu de rôles grandeur nature a désormais une reconnaissance vis-à-vis de l'État, en tant que loisir culturel et social, ce qui permettra entre autres de rassurer les mairies. Il s'agit d'une première étape pour une reconnaissance nationale !

Propos recueillis par Raf' & Béber
Merci au lutin pour sa brève interv' !

❶ Stéphane Gesquière, secrétaire de la FédéGN et rédacteur en chef de GNMag, dans ses œuvres
❷ Corinne Fontaine, ancienne présidente, en elfette craquante

Calendrier des manifestations !

backstab – le magazine des jeux de rôles

Pour vous faire connaître et annoncer vos manifestations, envoyez une description précise aux fédérations en prenant soin de mentionner la date, l'adresse, le code postal, le programme, les activités proposées, le prix d'entrée et les numéros de téléphone, adresses postales et électroniques où les lecteurs pourront se renseigner.
Les jeux de rôles grandeur nature, murder parties et autres week-ends médievaux nécessitant généralement de s'inscrire plusieurs mois à l'avance, veillez à annoncer vos manifestations suffisamment longtemps à l'avance, de façon à ce que les lecteurs ne soient pas pris de court.

Les Fédérations

FFJDR – Fédération Française de Jeux De Rôle – Entrez dans le jeu !

Calendrier des manifestations
c/o Nicolas Stampf, 134 rue Louis Rouquier 92300 Levallois Perret
Tél : Laurent : 01 40 25 04 23
Tél : Nicolas au 06 14 98 86 20
contactffjdr@club.voila.fr
http://www.ffjdr.org/ressources/calendrier/

FédéGN – Le jeu Grandeur Nature

Calendrier GN
chez Stéphane Gesquière
16 rue des limandes vertes
95000 Cergy.
services@fedegn.org
www.grandeur-nature.org

FÉDÉRATION BELGE

Calendrier des manifestations
c/o Bernard Baras, 67 rue Durieux
B-5001 Belgrade/Namur
Tél : (0032) 81-74-03-64
fbjs@bigfoot.com

Date de remise des annonces : Vendredi 16 mars

Petites Annonces

Vente

- Vds Montjoie, Clan Wars, Crab army + Unity Kuni witch-hunter franco. Achète Flocons de sang + Pôle TBE (supps Bloodlust). Guillaume au 01 60 23 24 07.

Achat

- Achète dernière édition de Rêve de Dragon + suppléments. David au 06 72 00 30 80.
- Cherche une édition du JDR Les Trois Mousquetaires, en VF ou en VO. Pour me contacter : hardchem@hotmail.com
- Je suis intéressé par tous les suppléments AD&D Gazeteer et Birthrigth sauf la boîte de base, et tous les suppléments JRTM. Les suppléments peuvent être en français ou en anglais MAIS de bonne qualité. Pour me contacter : 06 84 85 83 11.

Divers

- Joueur voulant être MJ cherche tous magazines et catalogues (qui seront rendus) pour me conseiller l'achat d'un bon JDR de SF ou contemporain. Daniel au 01 34 13 08 24.

Bon pour une petite annonce

Parution dans Backstab N°30/31
validité des annonces jusqu'au 1er mai
Backstab/service PA
29-31 rue Chaptal - 75009 Paris, France

Vente ❑ Achat ❑ Contact ❑ Échange ❑ Club* ❑ Divers ❑



* Club : indiquer votre adresse complète
Nom :
Prénom :
CP : Ville :
Téléphone : Pays :

Mags & Zines

Voilà une nouvelle fournée de mags qui ne traitent pas uniquement du JDR. Qui a dit que les rôlistes n'étaient pas ouverts ? Si vous écrivez dans votre coin un fanzine ou un feuillet, cette rubrique est la vôtre. Faites-vous connaître !



C'est avec du retard que je vous présente **Le Ronin n°4**. Je rappelle qu'il s'agit d'un fanzine entièrement consacré à *L5A*.. Au sommaire, une aide de jeu qui revient sur la compétence Atemi, une autre qui présente les secrets des kamis obscurs, une version maléfique des kamis originels, un scénario qui fait suite à Expériences Interdites (Cf. *Le Ronin* n°3) qui amènera vos joueurs dans les terres brûlées, et la description complète du clan mineur de la Fourmi. Quant au **Ronin n°5** (et oui ! il est mensuel et il tient les délais), on trouve de nouvelles armes qui devraient satisfaire les ronins, une conclusion pour la Voie de l'ombre, une nouvelle école formant les traqueurs de l'Ombre, un addenda à la Voie du loup ainsi que la présentation du village du cerisier centenaire. Nous avons droit à deux fanzines de qualité, agréables à lire et surtout instructifs. À noter que l'unique rédacteur est à la recherche d'illustrateurs.

Le Ronin n°4 et 5, 12 F chacun (Frais de port : 8 F pour un n°, 4 F pour 2 et +). Contact : Romain d'Huissier, n° 7 place de Lattre de Tassigny, 51100 Reims.



Ravage n°4 nous revient, avec un excellent jeu en encart où vous allez pouvoir bouffer du zombie pour le plus grand plaisir des fans de *Resident Evil*. Outre les rubriques habituelles (critiques, news...), le lecteur a aussi droit à de nombreuses aides de jeu. Vous trouverez ainsi un article sur la magie dans *Demonworld*, une liste de chars pour *WH40K*, de nouvelles règles pour *Void*, des listes d'armée et un éclaircissement pour la sortie de mêlée pour *Confrontation*, plus deux scénarios (*Void* et *Confrontation*). Un numéro agréable à lire et à parcourir.

Ravage n°4, 39 F

Ekllipse n°7 est un magazine à l'attention des fans de BD et d'images. Pour ce nouveau numéro, nous avons droit à un dossier sur les vampires avec des focus sur Prince de la nuit, Crimson, un article sur Denis Bajram, Tim Sale, Taiyo Matsumoto. Une excellente revue, au graphisme superbe et bourrée d'illustrations, que je conseille aux bédéphiles.

Ekllipse n°7, 35 F



Elegy n°14 nous propose un CD regroupant une chanson de chaque groupe présenté (Paradise lost, Project Pitchfork, Orgy...). On retrouve toute l'actualité de la scène électro-indus-gothique, ainsi qu'une présentation de divers groupes, des critiques (livres, CD), des news et un agenda pour les divers concerts. Si vous voulez découvrir un genre, c'est à essayer !

Elegy n°14, 42 F



Vae Victis n° 37 est un spécial scénarios (ASL, EPT II, Nam 1965-1975...). On y retrouve néanmoins des critiques, des news, et des dossiers, et un jeu en encart : France - 1940 - PLAN JAUNE. Il permet de simuler la campagne de France et du Bénélux qui s'est déroulée en mai et juin 1940. Un article permet de restituer l'événement dans son contexte. On a aussi droit à une étude intéressante qui revient sur les causes de l'isolement français durant la guerre de 1870. Un numéro plein d'infos qui s'adresse principalement aux mordus de wargames.

Vae Victis N°37, 39 F



Emblèmes est une nouvelle anthologie périodique présentant des nouvelles d'auteurs, de genres différents (Fantastique, SF...). Pour ce premier numéro les vampires sont à l'honneur. Neuf textes d'auteurs anciens et contemporains (Fabrice Colin, Kim Newman, Tanith Lee..) nous sont ainsi présentés. On a ainsi la possibilité de découvrir les quatre premiers chapitres de *Varney le Vampyre ou le festin du sang* attribué semble-t-il à James Malcolm Rymer et publié en 1847, de retrouver Sonja Blue la vampire tueuse de vampires imaginée par Nancy A. Collins, d'apprécier la première nouvelle de Christophe Nicolas intitulée *Ces Veines*... Les éditions de L'Oxymore lance une revue intéressante et de qualité qui devraient satisfaire les rôlistes. À noter que les prochains sujets abordés seront les sortilèges et les momies.

Emblèmes n°1, 69 F - Contact : Editions de l'Oxymore, 58 rue Saint Guilhem, 34000 Montpellier



AnimeLand est un mensuel entièrement consacré à l'animation et au manga. On y retrouve l'ensemble de l'actualité, plus des articles de fond ainsi que des interviews. Il s'agit d'une bible destinée aux fans d'animation, très bien maquetté et fourni en illustration. On a droit pour le sommaire du numéro 69 à trois interviews, un portrait et à de nombreux focus (Sakura Taisen, Manie Manie, Kuzco...). Ce magazine spécialisé s'adresse avant tout aux amateurs du genre.

AnimeLand n°69, 35 F

Olivier Collin
E-mail : hardchem@hotmail.com


Hors série
SCIENCE FICTION
MAGAZINE
Les Maîtres du Fantastique moderne
Volume 1
DOSSIERS
King
Barker
Rice
Masterton
INTERVIEWS
Graham Masterton
Poppy Z. Brite
LES NOUVEAUX TALENTS
LE FANTASTIQUE FRANCOPHONE
SF-Mag Hors série n° 2 Mars 2001 29 FF
SCIENCE FICTION
MAGAZINE
TOUTE LA CULTURE DE L'IMAGINAIRE
2001 et maintenant ?
L'héritage de Arthur C. Clarke
NOUVELLE
Un inédit de Roland C. Wagner
BD
Le cycle de Tschaï
CINEMA
Tout sur Gérardmer
ROMANS
La nouvelle époque de G.J. Arnaud
ILLUSTRATIONS
Découvrez Hubert de Lartigue
SF-Mag n° 14 Mars 2001 29 FF
AVEC SF MAG
ET SF MAG HS
c'est 2 fois plus
de plaisir
SCIENCE FICTION
MAGAZINE
TOUTE LA CULTURE DE L'IMAGINAIRE
DISPONIBLE DANS TOUTES LES LIBRAIRIES

Concours Earthdawn

Gagnez la collection complète d'Earthdawn en français !

Descartes et Backstab vous proposent un grand concours, afin de vous faire découvrir l'un des plus grands succès du JDR d'heroïc fantasy de ces dernières années !

AVEC DESCARTES EDITEUR ET backstab le magazine des jeux de rôles

Dans un monde ravagé par des Horreurs cosmiques, les Héros tentent de se forger un royaume, d'acquérir gloire et puissance et de repousser l'envahisseur Théran hors des frontières de Barsaive. Appuyé par un système de jeu original, vous pouvez jouer l'une des huit races proposées : les classiques humains, nains, elfes, trolls ou orks mais aussi des T'skrangs, hommes-lézards facétieux et épris de liberté, des Sylphelins, lutins ailés vivant en marge de la société, ou encore des Obsidiens, humanoïdes de pierre pétris de sagesse et d'humanité. De nombreuses disciplines vous sont proposées (Écumeurs du ciel, Maîtres des animaux, Nécromanciens, ainsi que les plus classiques guerriers et sorciers...), et les personnages évoluent uniquement en accomplissant des actions de plus en plus héroïques. Saisiront-ils leur chance et inscriront-ils leur nom au panthéon des Légendes ?

1er lot : la gamme complète d'Earthdawn,

soit : le livre de règles, l'écran, Le Compagnon, Barsaive, Horreurs, L'empire Théran, Créatures de Barsaive, Parlainth - la Cité Oubliée, Aventures à Parlainth, Les brumes de la trahison, Corrompue, Trame brisée et Les dagues de Cara-Fahd.

2ème lot : Livre de base + Le Compagnon + L'empire Théran.

3ème lot : Livre de base + Le Compagnon.

4ème lot : Un supplément L'empire Théran.

5ème lot : Un scénario Corrompue !



Pour gagner l'un de ces lots, il suffit de répondre correctement aux trois questions suivantes :

1- Combien existe-t-il de passions différentes ?
2- Quel est le nom de la reine des Elfes de sang ?
3- À quelle race ou type de personnage appartient Verjigorm ?

Découpez ou recopiez le bulletin ci-contre, et retournez le à : Backstab, concours Earthdawn, 29/31 rue Chaptal, 75009 Paris.

Date limite de réception des réponses : lundi 30 avril.
Un seul bulletin par foyer est autorisé.
Earthdawn est un jeu édité par Jeux Descartes.

1- Nombre de passions :
2- Reine des Elfes de sang :
3- Nature de Verjigorm :

Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Téléphone : E-mail :


PROPHECY
TOUS LES DRAGONS
NE DORMENT PAS
SUR LEUR TRESOR
PROPHECY
Les Compagnons
De Khy
PROPHECY
Les Orphelins
De Szyl
Halloween